AÑO 8 NÚMERO 32 AGOSTO 2019

BONUS STAGE MAGAZINE

REVISTA ATEMPORAL DE VIDEOJUEGOS Y OTRAS FRIKADAS

¡JEFE! ¿HA VISTO QUE YA HE REPARADO ESE FALLO DEL SEGURO DE SU PISTOLA?

ANÁLISIS

Superman

Columns

Golden Axe Warrior

Toy Story

Crayon Shin-Chan

Lucky Luke

King of Fighters R-1

The Super Spy

La Pesadilla de los Pitufos

TMNT: Tournament Fighters

PERSONAJE

The Cheetahmen

REVISIÓN

TETRIS

Desde Rusia con amor

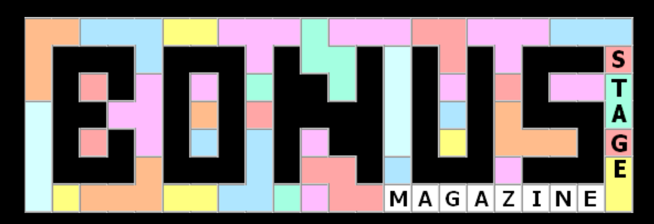
FROM RUSSIA WITH LOVE

PERIFÉRICO

Smash Controller

Especial Mortadelo y Filemón

Número 32 – Agosto 2019



ÍNDICE

Maquetación: Skullo

Portada: Francisco Ibañez

EDITORIAL



Llevaba mucho tiempo queriendo hacer el especial de esta revista dedicado a Mortadelo y Filemón, para hablar un poco de los personajes y su trayectoria (algo en lo cual me ha echado una mano Alf), de sus videojuegos, que son más de los que aparentan y para poder rendir homenaje a Francisco Ibañez, su creador, que lleva más de 60 años creando aventuras del desastroso dúo y de sus otros personajes.

El resto de la revista incluye lo de siempre: Análisis (esta vez hay 10 juegos comentados) y artículos de personajes (Los Cheetahmen), periféricos (el Smash Controller) curiosidades (esta vez dedicado a famosos actores de acción como Schwarzenegger o Sylvester Stallone) película (*Desde Rusia con amor*, un documental sobre Tetris) y por supuesto los "tremendamente divertidos" Pausatiempos.

Y bueno, ya sabéis que os podéis descargar todos nuestros números anteriores en nuestro Blog, así como ver y comentar los diferentes artículos que vamos subiendo de tanto en tanto:

http://bonusstagemagazine.wordpress.com/

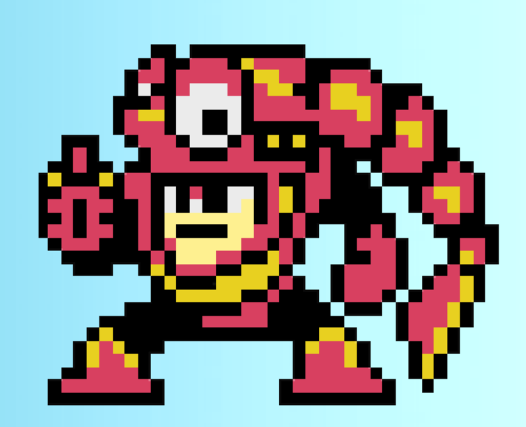
Y si sois usuarios de Facebook, podéis seguir nuestra página y así estar al día de las novedades: https://www.facebook.com/pages/BONUS-Stage-Magazine/294737213874538

Espero que disfrutéis de este número veraniego, que se ha ido retrasando poco a poco hasta que casi sale en Septiembre, pese a que tenía planeado sacarlo a principios de Julio.

¡El ataque de Gambaman! FE DE ERRATAS (del pasado)

Últimamente he estado subiendo mucho material al blog de Bonus y eso me ha permitido corregir o mejorar algunos artículos. No hace mucho subí un artículo (que originariamente salió en el número 10 de la revista, en verano del 2016) sobre el ratón de Mega Drive/Genesis y descubrí una errata bastante grave. Resulta que el juego *Lemmings 2 The Tribes* de Mega Drive, NO es compatible con el ratón (me confundí porque la versión de SNES si lo es).

Durante años nunca me di cuenta del error, una metida de gamba digna de Rompetechos.



Skullo



SUPERMAN

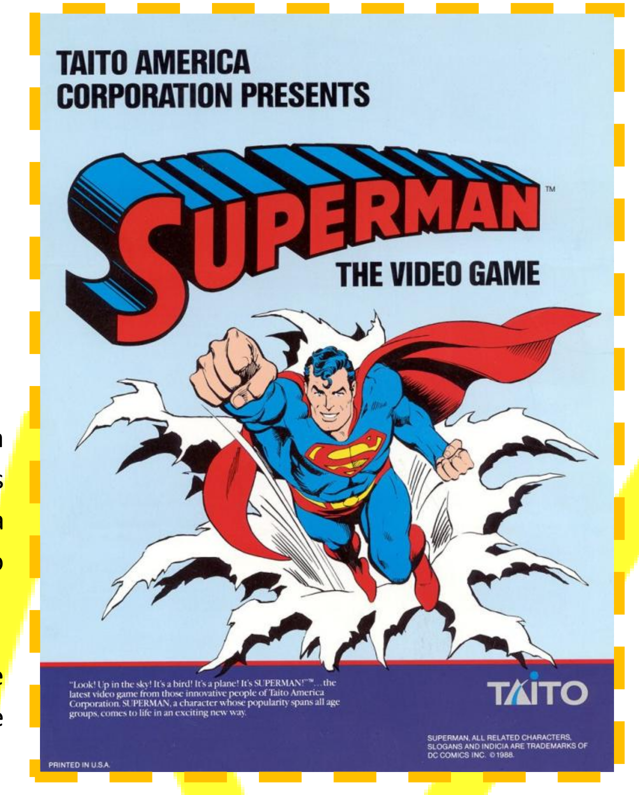
Plataforma: Arcade

Jugadores: 1 o 2

Género: Beat' em up, Disparos

Desarrollado por: Taito

Año: 1988



Superman es uno de los personajes más importantes en la industria del cómic de Superhéroes, sin embargo en el mundo de los videojuegos no ha tenido tanta suerte como Batman o Spider-man, ya que la mayoría de sus juegos son bastante regulares, sosos o directamente malos.

Sin embargo, pese a lo que se suele creer, no todos los juegos de Superman son olvidables, tal y como demuestra el juego de recreativa de 1988 desarrollado por Taito.

GRÁFICOS

Gráficamente el juego está bien. Los sprites son grandes y coloridos y las animaciones de Superman son buenas (excepto la de dar patadas, que es ridícula). Además de vez en cuando aparecen animaciones (como al principio cuando vemos a Clark Kent quitándose la ropa para convertirse en Superman) o ilustraciones (al completar un nivel).

Los escenarios están bastante logrados (veremos diferentes negocios en la parte de la ciudad e incluso monumentos típicos de Estados Unidos en la parte final) aunque es cierto que algunos pueden resultar repetitivos (se intenta paliar esa sensación cambiando el color de un nivel a otro). Con los enemigos sucede lo mismo, hay cierta variedad, pero también se repiten cambiando de color, en los enemigos comunes esto no me parece importante (además según el color que tienen atacan de una manera u otra) pero la repetición de los jefes finales (y del helicóptero) sí que es un tanto decepcionante.

Si participa un segundo jugador, veremos que controla a un Superman de otro color. Curiosamente, los colores de ese segundo Superman hacen que recuerde al Captain Marvel, (el original de los años 40), y que pese a rivalizar con Superman en ventas, terminó formando parte de la propia DC Comics cuando la empresa que lo creó desapareció. Actualmente ese personaje se conoce como Shazam, debido a que Marvel patentó el nombre Captain Marvel (y tuvo un montón de personajes con ese nombre).



Dos Supermanes en acción

SONIDO

Los sonidos son aceptables, no resultan molestos y tampoco son especialmente numerosos o notables. Las músicas son bastante decentes y aunque es cierto que algunas se repiten (y eso puede llegar a cansar) no me parece especialmente grave, porque escucharemos el tema de Superman creado por John Williams para la película y eso, quieras que no, ya te anima a seguir jugando.

¡Nivel Superado!

JUGABILIDAD

Los controles son muy sencillos, moveremos libremente a Superman con el joystick y tenemos dos botones de ataque que varían ligeramente dependiendo del tipo de fase que estemos jugando.

En las fases normales (al estilo Beat'em up) tendremos un botón para dar puñetazos, si lo presionamos unos segundos lanzaremos una bola de energía (¿desde cuándo Superman puede hacer eso?) que atravesará a varios enemigos, y un botón de patada, que vendrá bien para golpear a algunos enemigos pequeños. Durante estas fases podemos destruir elementos de escenografía para conseguir ítems (el amarillo nos permite lanzar una bola de energía, el azul nos llena vida y el rojo elimina a los enemigos de la pantalla) y muy de vez en cuando encontraremos objetos que Superman puede usar como armas (coches, bidones…).

En las fases de disparo, mantendremos el botón de puñetazo/bola de energía, pero el de patadas servirá para que Superman dispare su visión calorífica (que es un ataque más rápido y débil que la bola de energía).



Parece que Superman se ha enfadado



El jefe de una de las fases de disparos

Normalmente los niveles se dividen en dos fases de beat' em up (una horizontal y otra vertical) y una de shoot'em up donde tendremos que eliminar enemigos (misiles, piedras, helicópteros) y evitar los peligros. Cada nivel tiene un par de enemigos finales esperándonos.

La jugabilidad no es mala, pero lo cierto es que los niveles de beat'em up no son tan gratificantes como podríamos pensar y los de disparos son bastante repetitivos. La mezcla de géneros hace que este juego no destaque en ninguno de ellos, pero al menos aporta variedad.



Algunos escenarios tienen detalles curiosos



Superman contra las conejitas rosas



Pelea contra uno de los jefes

DURACIÓN

Este juego no es muy largo y puede ser completado en una media hora más o menos, pero su dificultad no es precisamente baja. Al principio podemos disfrutar de la fuerza de Superman (los enemigos comunes mueren al primer impacto y salen volando de la pantalla) pero poco a poco empiezan a aparecer enemigos más molestos que nos irán mermando. Los jefes finales de la parte de beat'em up son muy dañinos y pueden eliminarnos una vida en segundos (aunque también podemos arrasarles a puñetazos y acabar con ellos rápidamente) mientras que los jefes de la parte de shoot'em up requieren algo más de tiempo y mucha pericia esquivando ataques.



No os dejéis intimidar por el número de enemigos

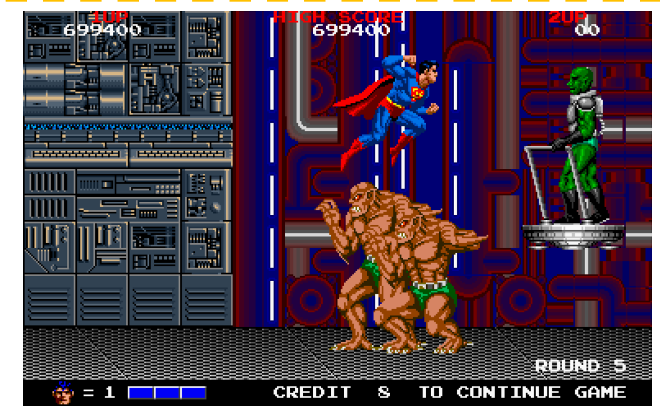
Al ser un juego de recreativa, su corta duración y su alta dificultad (recordemos, planeada para que los jugadores se dejasen monedas) están dentro de lo esperado.

CONCLUSIÓN

Superman para arcade no es un juego excelente, pero es divertido y creo que es un buen ejemplo de cómo hacer un juego de Superman (al menos, durante los 80 y 90). Aunque también es cierto que *Death and Return of Superman* (SNES/Mega Drive) se parece bastante en planteamiento y eso no evita que sea un juego soso y hasta aburrido.



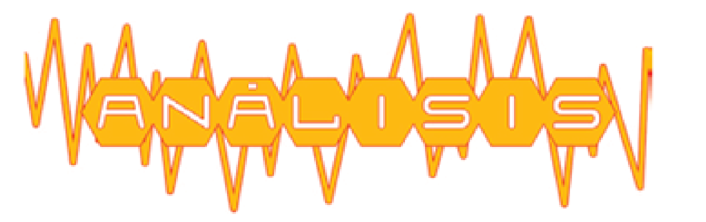
Eso debe doler mucho



El jefe final escondiéndose tras sus dos monstruos



Skullo





THE SUPER SPY

Plataforma: Neo Geo y Neo Geo CD

Jugadores: 1

Género: Beat' em up, Acción

Desarrollado por: SNK

Año: 1991 (Neo Geo) 1994 (Neo Geo CD)



The Super Spy es un juego bastante único en su planteamiento, ya que combina un beat' em up con un shooter en primera persona. Apareció en 1990 para recreativas, al año siguiente se lanzó para Neo Geo y unos años más tarde para Neo Geo CD.

La historia del juego nos pone en la piel de un policía llamado Roy Heart que ha de evitar una ataque terrorista infiltrándose en un enorme edificio donde tendrá que eliminar terroristas y salvar rehenes. Todo muy peliculero y con cierto regusto a *Die Hard*.

GRÁFICOS

Este juego es muy agradable visualmente, los enemigos aparecen ocupando casi toda la pantalla y aunque se repiten bastante, se les añaden elementos para variarlos (el color, las armas). De vez en cuando aparecen algunos enemigos que podríamos catalogar como jefes y que tienen diferentes ataques y animaciones.

Los escenarios son realistas, así que pueden pecar de ser algo sosos, hay cierta variedad, pero no es demasiada y tarda mucho en hacer aparición. Lo mejor de los escenarios es que casi todo se puede dañar o romper a base de disparos, un detalle muy curioso que se agradece.

El movimiento del juego es muy suave, pero cuando entramos en un pasillo el scroll es algo raro, no molesta, solo se siente raro. Las ilustraciones de los rehenes tienen buena calidad y nos ayudan a meternos en la historia.



Beat'em up en primera persona



Los escenarios son destruibles

SONIDO

Los sonidos de golpes y disparos son muy correctos y hasta satisfactorios, pero se echa en falta más variedad.

Las músicas son bastante escasas y aunque le dan un toque peliculero al juego, tardan mucho en cambiar, de manera que podemos llegar a acabar hartos de escuchar lo mismo.

JUGABILIDAD

Moveremos nuestro personaje con el joystick hacia los lados y adelante o atrás, si aparecen enemigos el movimiento quedará limitado, aunque podremos seguir moviéndonos lateralmente (o agacharnos presionando abajo) para evitar sus ataques.

Si vemos una puerta abierta podemos entrar presionando arriba, siempre y cuando no haya enemigos entre ella y nosotros. Puede que de primeras parezca que tenemos mucha libertad de movimientos, pero lo cierto es que está tan limitado como en un beat' em up cualquiera.



Si eliminamos a los enemigos, podremos entrar por la puerta

Disponemos de un botón para el ataque principal (puñetazo), otro para el secundario (patadas) y un tercer botón para seleccionar entre las armas (puños, pistola o cuchillo) que usaremos con el botón de ataque principal. Si damos puñetazos y mantenemos el botón apretado, nuestro personaje "cargará" el ataque para que el golpe sea más fuerte y si presionamos el botón de puñetazo y patada a la vez, cruzará los brazos para protegerse del ataque enemigo.

Las armas de fuego tienen balas limitadas y el cuchillo se va debilitando mientras más lo usamos, así que hay que tratar de no malgastar las mejores armas con los enemigos más débiles. Para poder atacar con garantías tenemos que ponernos justo enfrente del enemigo, de lo contrario lo más seguro es que fallemos el ataque y recibamos daño.



Esquivar los golpes y protegerse es vital para sobrevivir



Situación muy típica en las películas de acción

Conforme vayamos eliminando enemigos nos irán dando experiencia, que nos ayudará a ir subiendo de nivel, ganando así fuerza y resistencia. Si exploramos las habitaciones encontraremos a rehenes que nos explicarán de qué va la historia, pero también nos ayudarán rellenándonos la vida o dándonos armas.

Una vez te acostumbras al movimiento y los ataques, el control resulta muy satisfactorio, aunque a veces nos quedaremos con ganas de pegar a los enemigos que hay a los lados de la pantalla, algo que solo podremos hacer si nos movemos y nos ponemos delante de ellos, situación que no siempre es posible.



Mientras más usemos el cuchillo, menos daño hará

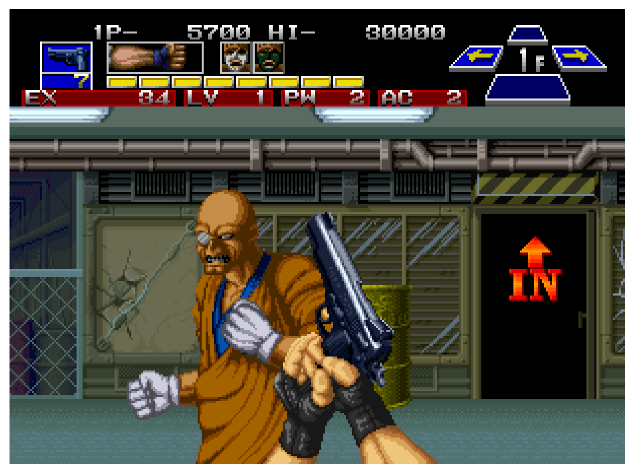


Los científicos nos contarán los planes de los terroristas

DURACIÓN

Es un juego más largo de lo que aparenta, ya que podemos pasar casi 2 horas jugando para terminarlo. Nos matarán muchísimas veces en las primeras partidas, luego ya aprenderemos a evitar los ataques y sobreviviremos más tiempo, además, podemos usar continuaciones para progresar.

El problema de este juego es que inicialmente es muy interesante, pero cuando vas por la mitad ya empieza a aburrir, sensación que no desaparecerá a partir de ese momento. Resulta bastante repetitivo y no ofrece alicientes para jugarlo una segunda vez.



La munición es muy escasa, hay que saber reservar las balas



Problema solucionado

CONCLUSIÓN

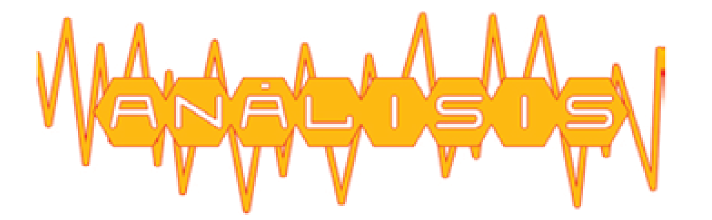
The Super Spy es de esa clase de juegos que hay que probar, al menos una vez. Su propuesta es bastante original y muy sorprendente para un juego de 1990, así que la primera partida puede ser muy satisfactoria.

Lamentablemente peca de largo y repetitivo, de manera que todo aquello que nos puede resultar divertido al principio termina siendo tedioso al final.

Skullo



Echando un vistazo al mapa





GOLDEN AXE WARRIOR

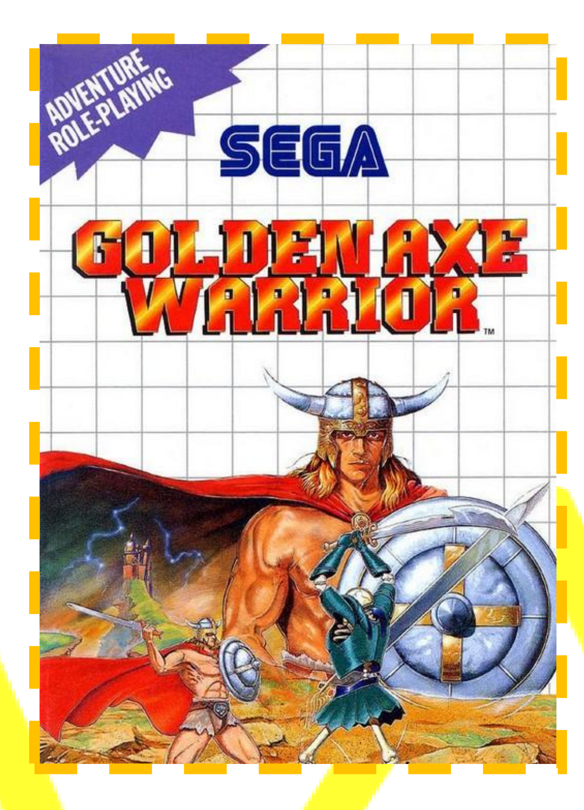
Plataforma: Master System

Jugadores: 1

Género: Aventura, Action RPG

Desarrollado por: Sega

Año: 1991



Tras el éxito de *The Legend of Zelda* para NES en 1986, en SEGA debieron pensar que ellos también necesitaban algo parecido, de manera que en 1991 lanzaron para Master System *Golden Axe Warrior*, un juego de aventuras ambientado en el mundo de su famosísimo beat' em up.

De hecho la mejor manera de definir este juego es diciendo que es un *Zelda* para Master System, lo cual no tiene porque ser nada malo siempre y cuando el juego esté bien hecho.

GRÁFICOS

El estilo gráfico encaja mucho con lo que puedes esperar de un juego de aventura con vista aérea de 8 bits y si, es cierto, se parece mucho al primer *Zelda* de NES, no solo en general, sino también en muchos detalles como los árboles, las rocas o las escaleras que nos dejan acceder a sitios ocultos. Sin embargo, este juego se beneficia de haber aparecido años después del juego de Nintendo y además cuenta con la superioridad gráfica de Master System.

La variedad de escenarios es bastante alta (bosque, montaña, cementerio, zonas de lava, zonas heladas) y el uso del color es bastante acertado. Los poblados otorgan vida al juego, incluso los que han sido arrasados tienen un toque tétrico al mostrar los restos de las víctimas del ejército de Death Adder.

El sprite de nuestro personaje es pequeño, pero gracioso. Los enemigos han tenido una suerte un tanto desigual, tenemos a algunos bastante aceptables (los osos, las bolas de gelatina, los murciélagos) otros más interesantes (los esqueletos, los minotauros, las míticas cocatrices de *Altered Beast* o los hechiceros) y unos pocos que son bastante ridículos y totalmente fuera de lugar (los que se parecen a *Cool Spot*, unos cilindros grises que parecen papeleras, los cuadrados con rallas y unas pelotas de un solo color que saltan por la pantalla).



Gráficamente recuerda a *Zelda* pero más detallado

Donde el juego se luce es en los jefes, que tienen un aspecto genial y son enormes, lo único malo que se puede decir de ellos es que algunos se reciclan cambiándoles el color, pero es un mal menor.

Hay unas pocas ilustraciones (la pantalla de título, o las caras de algunos personajes secundarios) pero son muy buenas. Aunque es una pena que las que representan a los personajes con los que hablamos sean en blanco y negro.

SONIDO

No hay demasiadas músicas, pero cada una encaja con su ubicación. El tema principal (que escucharemos durante casi todo el juego) tiene un toque aventurero que incita a explorar, el tema de las mazmorras es algo más siniestro y el de los poblados muy tranquilo y pacífico. Al encontrar a los protagonistas de *Golden Axe* (Gilius, Tyris o Ax Battler) podremos escuchar una melodía clásica de la saga.



Si ayudamos a Gilius nos dará la magia del trueno



Las Cocatrices (Chicken Leg) reaparecen en este juego

JUGABILIDAD

Tenemos un botón de acción y un botón para ir al menú. Debido a ello habrá muchos momentos donde tendremos que ir entrando y saliendo del menú para cambiar el objeto que queremos usar, lo cual puede llegar a ser tedioso en momentos concretos, pero en líneas generales no se hace pesado.

Nuestra misión es recorrer el mundo buscando las 9 mazmorras que hay repartidas en él. En cada mazmorra encontraremos un Cristal (tras derrotar al jefe de turno) y un ítem que nos ayudará a avanzar en el juego al otorgarnos alguna habilidad especial (poder ir por el agua, trepar por montañas, cortar árboles…). Durante nuestra aventura también podremos conseguir 4 magias, las tres primeras (trueno, tierra y fuego) gracias a los protagonistas de *Golden Axe* y la cuarta (la del agua) nos la otorgará un personaje que tiene algo importante que decirnos de nuestro personaje. Una vez tengamos los 9 cristales podremos acceder a la última mazmorra donde encontraremos la Golden Axe y nos enfrentaremos a Death Adder.

Las mazmorras parecen estar orientadas más a la supervivencia que a la resolución de puzles, ya que hay muchos enemigos, pero no demasiados puzles (y casi siempre se recurre al mismo tipo de puzle, haciéndolo bastante previsible). Solo las últimas mazmorras requieren un poco más de ingenio.



Entrada a la primera mazmorra



Menú de nuestro inventario

Durante el juego podremos encontrar poblados donde normalmente podemos grabar partida, descansar en la posada o comprar objetos, pero si investigamos por todos los rincones del juego encontraremos tiendas ocultas, así como a casas de personas que (en la mayoría de los casos) nos echarán una mano dándonos valiosa información o aumentando nuestra vida o dinero.

A la hora de atacar comprobaremos que el movimiento de nuestro personaje es bastante torpe, llegando a chocar contra los enemigos cuando solo queremos acercarnos para atacarles. Las armas básicas son la espada y el hacha. La espada se mejora varias veces en el juego, de manera que durante casi toda la aventura será más poderosa que el hacha, pero atacar con ella es algo arriesgado, ya que deja a nuestro personaje muy desprotegido. Las hachas golpean con un movimiento lateral y frontal, de manera que nos ofrecen más protección, lamentablemente solo hay dos de ellas, una al principio y otra al final del juego. De manera que durante gran parte de la aventura tendremos que elegir si usar un arma potente, pero arriesgada o un arma fiable, pero débil.



En los poblados podremos comprar y descansar



Atacar sin recibir daño es una tarea complicada

Otro punto negativo de la jugabilidad es un bug bastante fácil de descubrir (y explotar) y es que en las mazmorras, si nos quedamos en la puerta de cada habitación, somos inmunes a muchos de los ataques enemigos. Esto se aplica incluso a los ataques de algunos de los jefes finales (incluyendo al propio Death Adder), de manera que podemos quedarnos quietos en la puerta de la habitación dando espadazos al jefe de la mazmorra, sin que este pueda hacernos nada de daño.

Resumiendo, el desarrollo del juego está bien planteado, tiene muchos secretos, es muy agradable ir mejorando al personaje y encontrar ítems que nos permiten avanzar, pero el control es impreciso a la hora de movernos y atacar, de manera que hay que asumir que viviremos algunas muertes injustas con bastante frecuencia. El bug de la puerta de las mazmorras le puede quitar toda la gracia a los enfrentamientos con los jefes, pero depende de nosotros.



Con la cuerda podemos escalar la montaña



Escondidos en la puerta somos casi inmortales

DURACIÓN

Tenemos que superar las 9 primeras mazmorras para obtener los cristales y luego encontrar y completar la última de todas. El desarrollo es relativamente libre, en el sentido de que podemos movernos por gran parte del escenario buscando secretos con pocas restricciones, pero no podremos acceder a todas las mazmorras si no hemos completado algunas de ellas, debido a que necesitaremos objetos que se consiguen en las mazmorras anteriores.

La dificultad es bastante alta, especialmente por lo fácil que es hacerse daño involuntariamente al moverse o pelear contra los enemigos, pero si buscamos las armaduras y escudos más poderosos, así como los contenedores de corazón, esos errores serán menos letales.

Podemos grabar partida para completar el juego, pero si nos matan y elegimos continuar, empezaremos con solo 3 corazones de vida llenos y nos restarán parte de nuestro dinero, con lo cual es mejor no continuar y cargar la partida otra vez (en caso que hayamos grabado la misma con más vida).

Es un juego bastante largo (para ser de Master System) y esconde muchos secretos, de manera que nos dará muchas horas de diversión.



El desierto es laberíntico, habrá que tener paciencia



Explorando encontraremos habitaciones secretas

CONCLUSIÓN

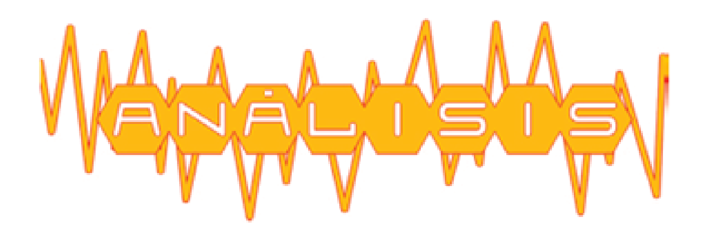
Golden Axe Warrior es un juego que disfrutarán mucho los que busquen un juego similar a *The Legend of Zelda* de NES, de hecho este juego es más parecido a una segunda parte del mismo, que el verdadero *Zelda 2.*

El hecho de que suceda en el mundo de *Golden Axe* puede atraer a jugadores de esa saga, aunque si no disfrutan de juegos tipo *Zelda*, dudo que encuentren algo interesante en este.

Skullo









TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES: TOURNAMENT FIGHTERS

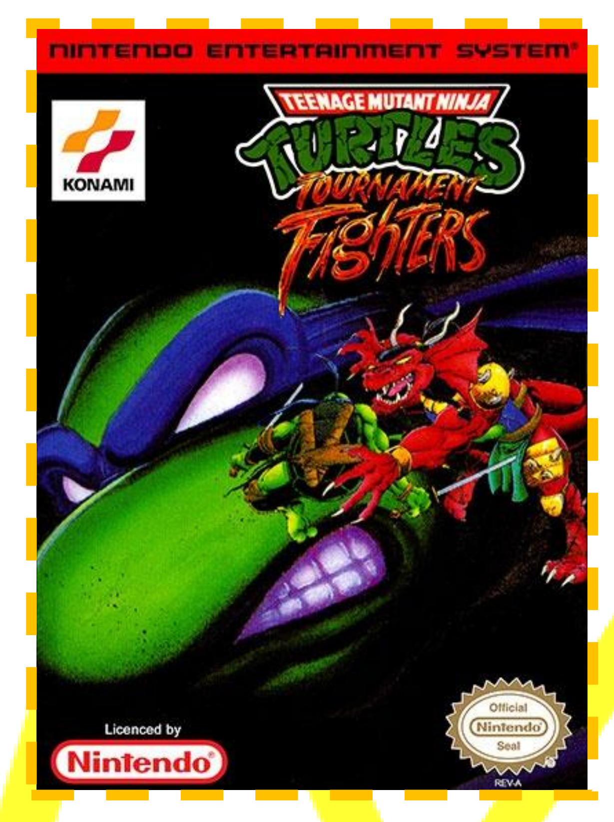
Otros títulos: *Teenage Mutant Hero Turtles: Tournament Fighters* (Europa)
Plataforma: NES

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: Konami

Año: 1994



Aunque las Tortugas Ninja hayan visto su mejor momento en los videojuegos clásicos protagonizando beat'em ups, a mediados de los 90 (debido al "boom" provocado por *Street Fighter II*) apareció un juego de lucha llamado *TMNT: Tournament Fighters* para NES, SNES y Mega Drive, siendo cada versión completamente diferente de las otras.

En esta ocasión comentaré la versión de NES, que fue uno de los últimos juegos que tuvo la consola en occidente y que curiosamente se lanzó en Europa y Estados Unidos, pero no en Japón.

GRÁFICOS

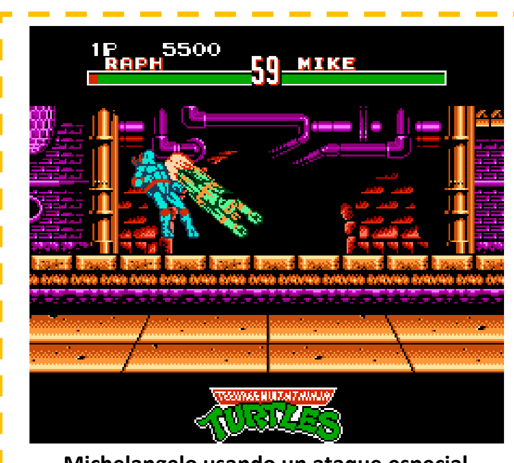
Gráficamente nos encontramos con una de cal y una de arena. Los luchadores se ven muy bien, son reconocibles y tiene un tamaño bastante grande (Hothead es muy grande). Las cuatro tortugas pelean sin armas debido a que comparten sprites y animaciones, aunque luego cada una tiene algún ataque especial propio.

En lugar de repetir el mismo color de piel en las Tortugas y crear un segundo color por si ambos jugadores eligen el mismo personaje, nos encontramos con que se usan diferentes colores de piel para las tortugas, dando lugar a que algunas de ellas sean verdes y otras sean verde azulado.

Los parpadeos ocasionales harán acto de aparición de vez en cuando, especialmente si está peleando el enorme Hothead. Teóricamente, ese personaje no se puede elegir dos veces, aunque si jugamos contra él en el modo de combates sueltos contra la consola, luego podremos hacer un combate Hothead VS Hothead, lo cual provocará bastantes parpadeos.

Los escenarios son muy escasos y aunque algunos son poco atractivos a la vista (o usan colores que les favorecen poco) son bastante detallados e incluso ofrecen diferentes planos de scroll.

Los retratos de los luchadores, las ilustraciones de la introducción y las que aparecen en los finales del juego están muy bien.



Michelangelo usando un ataque especial





Las ilustraciones son muy buenas

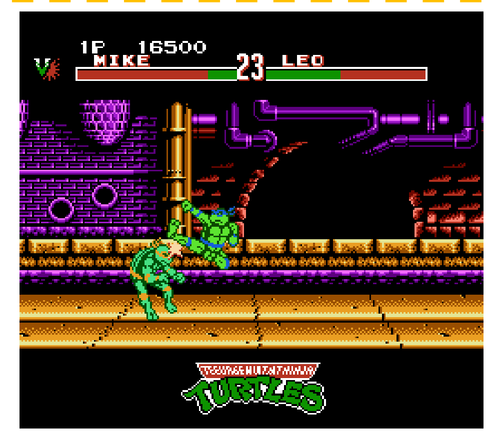


Hothead VS Hothead, el combate "prohibido"

SONIDO

No hay demasiadas músicas, aunque las que hay no me parecen malas ni mucho menos, sin embargo no creo que transmitan el espíritu aventurero de las Tortugas, ni de ningún otro personaje, tampoco suena el tema musical de la serie en ningún momento.

Los sonidos son bastante sencillos y las voces, tremendamente escasas, pero tampoco es algo que reprocharle a un juego de NES.



Las tortugas pueden atacar mientras corren

JUGABILIDAD

Solo se usan dos botones, uno para puñetazo y otro para patada, así que es bastante sencillo hacerse a los controles. Los personajes se mueven bastante bien, e incluso pueden correr si le damos dos veces hacia adelante. Algunos, como las Tortugas, pueden golpear mientras corren.

Hay variedad entre la velocidad y fuerza de los personajes, aunque eso no significa que la plantilla esté equilibrada en exceso (Shredder es bastante abusivo). Los ataques especiales se hacen, en su mayoría, como los de *Street Fighter II* (medio circulo hacia adelante o atrás y un botón o presionar una dirección, luego la contraria y un botón). Para agarrar al rival basta con estar a su lado y presionar adelante y el botón de puñetazo.

Durante la partida veremos aparecer una caja con la cara de Splinter, que lanzará una pelota roja al escenario. Si nos ponemos encima de ella y presionamos abajo y el botón de puñetazo la agarraremos. Mientras la tengamos (podemos perderla si recibimos un golpe fuerte) podremos hacer un ataque especial presionando el típico comando del hadoken (medio circulo de abajo hacia adelante y el botón de puñetazo).

El control de los personajes es bastante ágil y los ataques especiales son fáciles de ejecutar, además la velocidad del juego lo hace muy agradable (y podemos aumentarla en opciones).



Hothead lanzando a Donatello por los aires



Leonardo ha golpeado a Raphael con la bola roja

DURACIÓN

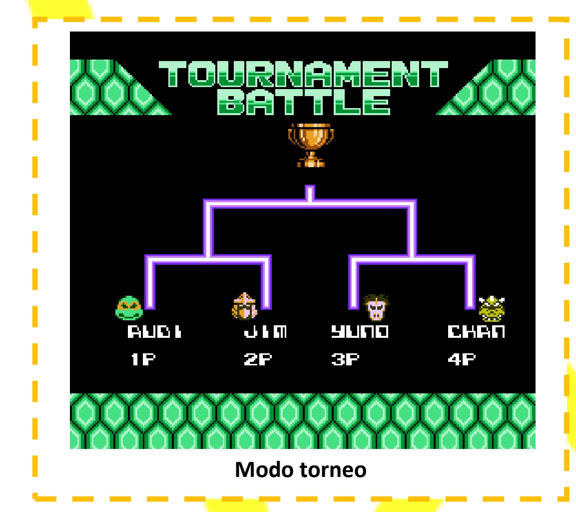
Solo contamos con 7 personajes: Las cuatro Tortugas, Casey Jones, Hothead y Shredder.

Los modos de juego son sencillos pero suficientes, pues tenemos un modo historia (elegimos una tortuga y hemos de eliminar al resto de personajes hasta llegar a Shredder), un modo de combates sueltos contra la consola, otro para jugar contra otro jugador y por último un modo torneo que solo cuenta con semifinales y final, de manera que solo admite 4 peleadores (que pueden ser de la consola o controlados por humanos).

La dificultad es bastante alta, pero se puede abusar de determinados ataques especiales para arrasar al rival, aunque la consola tampoco dudará en recurrir a eso para ganarnos. Si queremos ver el mejor final del juego tendremos que subir la dificultad en opciones.



Selección de personaje



Modo torneo



Shredder apalizando a Leonardo

CONCLUSIÓN

Puede que sea algo escaso en personajes o escenarios, pero tiene una jugabilidad ágil y agradable. No hay demasiados juegos de lucha 1 contra 1 en NES, así que me atrevería a decir que *Teenage Mutant Ninja Turtles Tournament Fighters* es el mejor de su género.

Recomiendo a este juego a los que busquen un buen juego de lucha para NES y a los fans de las Tortugas Ninja.



Shredder dando una lección a Casey Jones



Minijuego de Bonus del modo historia

Skullo







COLUMNS

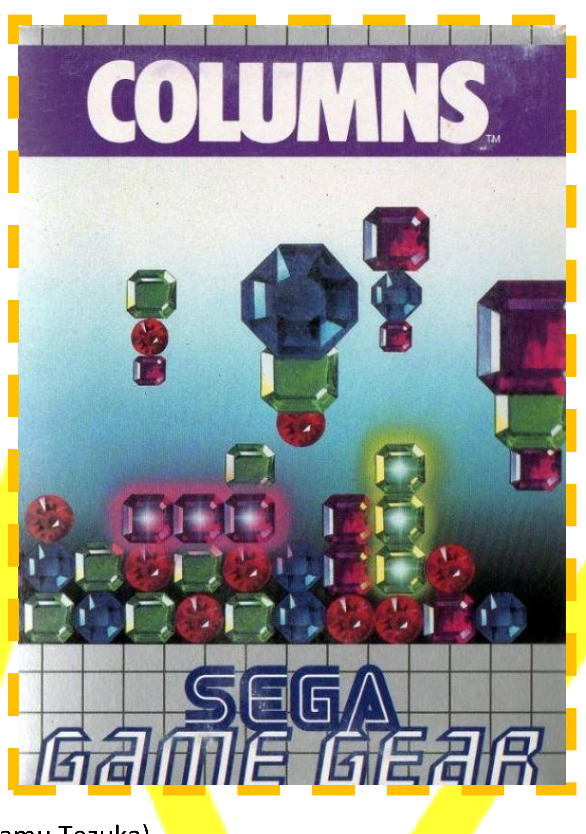
Plataforma: Game Gear

Jugadores: 1 o 2

Género: Puzle

Desarrollado por: Sega

Año: 1990 (Japón) 1991 (America y Europa)



En 1989 Jay Geertsen creó un juego de puzle donde teníamos que juntar grupos de piezas del mismo color que tuvo cierta popularidad y llegó a tener diferentes versiones para ordenadores del momento. Poco después Sega compró los derechos y se dedicó a lanzar versiones de ese juego de puzle, ahora conocido mundialmente como *Columns*.

Columns apareció en todas las consolas clásicas de Sega como la alternativa a *Tetris*, que en aquel momento era exclusivo de consolas Nintendo. Lo curioso es que aunque muchos no lo supiéramos en aquel momento, *Columns* también llegó de manera oficial a consolas Nintendo, ya que existe una versión para Super Nintendo (con un modo versus especial) y otra para Game Boy Color (con personajes de Osamu Tezuka).

En esta ocasión voy a hablar de la versión portátil de *Columns*, lanzada para Game Gear entre 1990 y 1991.

GRÁFICOS

En los juegos de puzle este apartado no suele ser demasiado importante, siempre y cuando se diferencien bien las piezas y en este caso ese requisito se cumple (incluso podemos elegir diferentes tipos de piezas, por si algunas nos gustan más que otras). Es cierto que las piezas son pequeñas y la mayor parte de la pantalla queda de relleno (donde tendremos los puntos y otros datos de interés, además de un paisaje) pero ello se debe a haber mantenido la proporción del juego original en cuanto a número de piezas verticales podemos colocar.



Empezando la partida



Podemos cambiar la apariencia de las fichas

SONIDO

Tres melodías bastante diferentes entre sí y sonidos sencillos, lo suficiente para que no nos agobie ni nos moleste. No creo que se deba pedir más en este apartado.

JUGABILIDAD

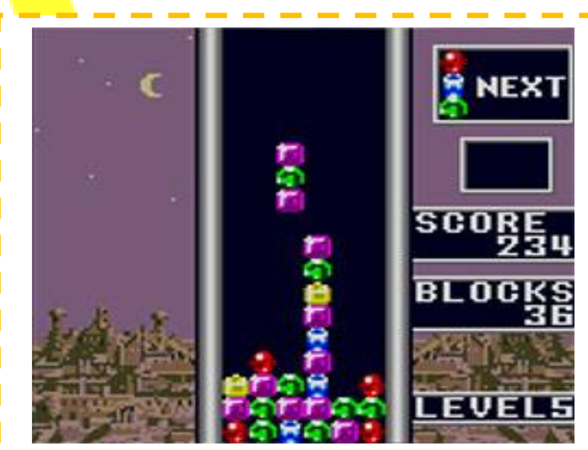
El control es sencillo: movemos las piezas con la cruceta y cambiamos el orden de las mismas con los botones.

Este juego incluye dos modos diferentes: El Cólumns clásico y el modo Flash.

Modificando las opciones

En cuanto al Columns clásico, como ya sabréis la mayoría, se trata de ir apilando grupos de piezas, tratando de hacer líneas (horizontales, verticales o en diagonal) de piezas del mismo color, lo cual provocará que desaparezcan (y hará caer a las que estén encima, creando la posibilidad de hacer combos).De vez en cuando aparecerán piezas especiales, que pueden hacer desaparecer todas las piezas de un mismo tipo de la pantalla. Mientras más duremos sin tocar la parte superior de la pantalla, mejor.

El modo Flash es el típico modo “Misión” en el cual elegiremos las condiciones (dificultad, altura de piezas inicial…) y luego tendremos que intentar llegar hasta la pieza brillante, para hacerla desaparecer, concluyendo así la partida. Obviamente para llegar a esa pieza hay que ir abriéndose un camino haciendo desaparecer las piezas normales que hay en la pantalla al comenzar la partida.



El escenario irá variando mientras jugamos



Estas piezas quitarán todas las del mismo color

DURACIÓN

Columns es un juego de puzle clásico: es sencillo de entender, difícil de dominar y su jugabilidad es adictiva. El hecho de disponer dos modos de juego y dejarnos personalizar la dificultad hace que podamos adaptar las partidas al tiempo que tengamos libre.

La duración depende de si queremos superarnos y mejorar. También hay un modo de dos jugadores, pero obviamente requiere encontrar otro jugador con el juego y usar el cable.



Pantalla de título

CONCLUSIÓN

Columns es uno de esos juegos que empiezas jugando un poco y luego te enganchas para tratar de superar tu mejor puntuación.

Skullo





LA PESADILLA DE LOS PITUFOS

Otros títulos: *The Smurf's Nightmare* (América y algunos países de Europa)

Plataforma: Game Boy y GB Color (exclusivo)

Jugadores: 1

Género: Puzle

Desarrollado por: Velez & Dubail (Bit Managers)

Año: 1997 (Game Boy) 1999 (Game Boy Color)



En 1997 apareció el tercer juego de los Pitufos para Game Boy, llamado *Los Pitufos 3: La pesadilla de los Pitufos* y lanzado exclusivamente en Europa.

Con la llegada de Game Boy Color, este juego se coloreó y relanzó en 1999 para Europa y América, reduciendo el título a *La Pesadilla de los Pitufos* (o *The Smurf's Nightmare),* aunque por algún motivo se optó por hacer el juego exclusivo de Game Boy Color, de manera que no funciona en las Game Boy clásicas. Según he podido comprobar, ambas versiones aparentan ser idénticas, aunque quizás haya algunas diferencias menores.

La historia del juego nos cuenta que de alguna manera Gargamel ha echado una maldición sobre el poblado de los Pitufos (lo cual es raro, ya que teóricamente no sabe donde está) y eso ha provocado que caigan en un profundo sueño donde vivirán pesadillas. Solo el pitufo controlado por nosotros, podrá despertar a sus compañeros y devolver la paz al pueblo. La historia no es demasiado compleja ni importante, pero es de agradecer que se hayan incluido idiomas, entre los que está el español.

GRÁFICOS

Desde el primer momento veremos que el apartado gráfico del juego es muy bueno. Nuestro protagonista tiene un buen tamaño, está bien animado y parece haber sido salido de los cómics de los Pitufos.

Los enemigos han tenido una suerte dispar, ya que algunos de ellos tienen buen aspecto (como los Pitufos malvados) pero otros son pequeños y sencillos. La variedad de enemigos es bastante alta, ya que están relacionados con la temática del nivel, pero eso no evita que algunos se repitan constantemente (como las moscas y los pitufos malvados). Tampoco hay jefes de nivel ni enemigo final, en lugar de eso nos encontraremos a un Pitufo malvado que aguantará más golpes de lo normal, aumentando así la sensación de repetición.



El apartado gráfico es genial

Los escenarios representan la pesadilla de cada Pitufo, por eso ofrecen bastante variedad, por ejemplo el escenario del pitufo cocinero está relacionado con la comida y el del Pitufo carpintero incluye elementos relacionados con su profesión. En la versión a color, todos son muy llamativos y coloridos.

El único fallo gráfico que le veo a este juego es que en algunos momentos hay ciertos elementos que pueden llegar a confundir, por ejemplo hay unas hogueras que parecen estar en primer plano y sin embargo podemos andar por delante de ellas, ya que son decoración del fondo, también hay unos pinchos (en la guarida del topo) que parecen ser decoración de fondo y sin embargo, están justo en nuestro camino y nos dañarán si los tocamos. También hay algunos escenarios que pueden producir el efecto de no saber que se puede traspasar y que si. Estos elementos son muy puntuales y no estropean el juego, pero pueden llegar a ser confusos, al menos la primera vez que los vemos.

La versión en blanco y negro es igual de buena que la de color, de manera que visualmente es igual de agradable, pese a la pérdida de color.



Nos hartaremos de ver Pitufos malvados



Versión en blanco y negro

SONIDO

El apartado sonoro corre a cargo de trabajadores de Bit Managers, de manera que las melodías son de gran calidad y tratan de representar al nivel donde suenan. El tema principal de los Pitufos suena al principio del juego y es perfectamente reconocible.

Los sonidos no son tan buenos como las músicas, pero no están mal. Sin embargo hay un par de sonidos que pueden ser molestos o confusos debido al momento elegido para que suenen. Por ejemplo, hay un sonido que se escucha cuando nuestro personaje recibe daño, pero también cuando pisamos a un enemigo, esto puede hacer que al saltar sobre un enemigo os penséis que os han hecho daño cuando en realidad no ha sido así (o al revés). También hay un sonido muy particular que se utiliza en explosiones de todo tipo, pero también suena cuando aparecen los enemigos en la pantalla, de manera que puede estaremos todo el juego escuchándolo sin cesar.


Con las llaves podremos entrar en las casas



A lomos del topo

JUGABILIDAD

Los controles son sencillos, tenemos un botón para acciones varias (como activar palancas) y otro para saltar.



Usando una burbuja para ascender

Los niveles del juego no son del todo lineales y requerirán que usemos ítems y elementos del escenario para completarlos. También encontraremos pociones que son necesarias para llenar nuestra vida, hacernos invencibles o atontar a los enemigos durante unos segundos.

Hay dos elementos muy importantes en el juego: las cajas de regalo y las hojas. Las cajas de regalo son el típico bloque que al ser golpeado por debajo nos da puntos o algún ítem, pero también esconden bombas que nos pueden matar (cortesía del pitufo bromista, supongo).

Las hojas están repartidas por los niveles y sirven para que aumente el marcador que hay en la parte inferior derecha de la pantalla. Cada vez que lleguemos a una marca, nuestro Pitufo podrá hacer un salto extra tras caer del anterior. En total podrá hacer tres saltos seguidos (al estilo *Super Mario 64*). En los últimos niveles será vital conseguir hojas, ya que habrá zonas que no podremos superar si no tenemos el doble o triple salto.

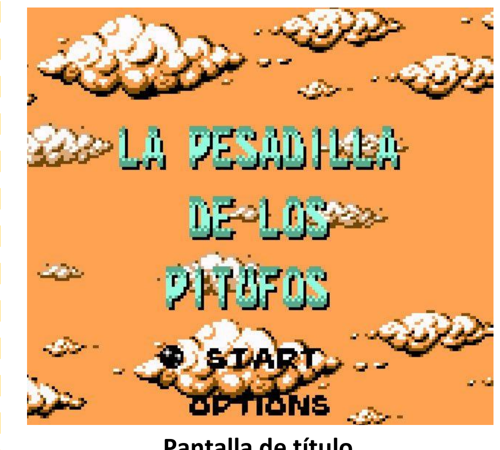


Los niveles cortos ofrecen cierta variedad

Nuestro protagonista puede conseguir algunas habilidades más gracias a los ítems (volar con las burbujas o alas, saltar más alto con los muelles) y tendrá que usar palancas o mover algunos elementos del escenario para progresar, pero todo es bastante intuitivo. Hay algunos niveles donde el control cambia radicalmente (como el nivel acuático, el que nos va persiguiendo una ola o cuando vamos a lomos de un conejo o un topo). El control es correcto, pero el juego puede volverse muy exigente.

DURACIÓN

Hay dos tipos de niveles en este juego: Las casas de los pitufos (que son niveles largos divididos en dos fases) y los niveles cortos (el del conejo, el del pozo, el de la presa y el del topo). En total hay 6 casas y 4 niveles cortos.



Pantalla de título

Hay dos niveles de dificultad. El juego empieza teniendo una dificultad bastante aceptable, pero no tarda en subir, especialmente porque no hay continuaciones y solo hay 3 passwords para todo el juego, lo que nos obliga a completar dos niveles de los largos y uno corto, para obtener uno. Entre nivel y nivel hay juegos de bonus, donde podemos conseguir más vidas.

En general diría que este juego es de esos que requiere que juguemos de manera constante, solo así podremos completar seguidos los últimos niveles (la casa del Pitufo carpintero, la guarida del topo y la casa de Papá Pitufo).

CONCLUSIÓN

La pesadilla de los Pitufos es un buen juego de plataformas, intenta ofrecer situaciones variadas en cada uno de sus niveles y tiene un apartado técnico muy llamativo. Pese a que peca de repetir enemigos y sonidos y puede ser un tanto difícil de completar, me parece un juego muy recomendable.

Skullo



CRAYON SHIN-CHAN

TAIKETSU! QUANTUM PANIC!!

Plataforma: Game Gear

Jugadores: 1 o 2

Género: Minijuegos

Desarrollado por: Minato Giken

Año: 1995



Crayon Shin-Chan es una serie que trata de un niño gamberro y sus amigos. A día de hoy es muy famoso en algunos países, y muchos de sus juegos se venden bien en algunos países occidentales (como en España), pero durante los 90, los juegos de Shin Chan que aparecieron se quedaron en Japón.

Uno de esos juegos fue *Crayon Shin-Chan: Taiketsu! Quantum Panic!!* de Game Gear en 1995, que es el típico cartucho que incluye muchos minijuegos sencillos, donde veremos a varios personajes de la serie.

GRÁFICOS

Los gráficos son muy buenos. Aparecen muchos personajes de la serie (incluyendo algunos muy secundarios como Cheetah y su perro) y todos están muy bien hechos y coloreados.

Los fondos son más irregulares pero en general, todo es muy colorido y se ve muy bien. Las animaciones son graciosas, incluso veremos a Nevado hacer su típica bola de nieve en la pantalla de título.

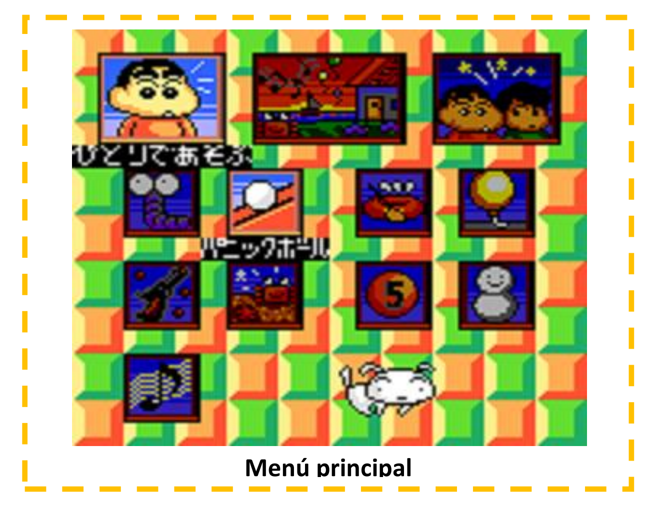


Dispara a los gusanos para que vayan a por Masao



La pantalla de título cambia si hacemos trucos

SONIDO



Menú principal

Hay un par de voces de Shin-Chan que no suenan especialmente limpias, pero si tenemos en cuenta de que es un juego de Game Gear, tampoco creo que haya mucho que criticar.

Las melodías y los sonidos son graciosos y agradables, hacen que el juego sea más dinámico, incluso hay un minijuego que se basa en juntar sonidos iguales (el típico juego de memoria de buscar parejas de cartas, pero con sonidos).

JUGABILIDAD

Nos encontramos ante una recopilación de minijuegos muy sencillos. Así pues tenemos cosas como disparar a los gusanos para evitar que lleguen a nuestro bando y se dirijan hacia nuestro rival, un hundir la flota playero donde Shin-Chan y Cheetah han enterrado juguetes en la playa, una carrera de remo donde tendremos que alternar los dos botones para corre más o uno donde veremos bolas con números y tendremos que decir cual está más veces.

La mayoría de juegos son muy sencillos e intuitivos, no tienen mucho misterio, pero tal y como suele suceder a veces, hay un juego que he sido incapaz de comprender: el de inflar globos. En él tenemos que ir inflando globos de colores (amarillo, rojo, verde o azul) y de alguna manera, el que inflemos tiene que ver con los globos que salen en medio de la pantalla. He sido incapaz de entender que criterio se sigue, pero he podido superar el minijuego igualmente, así que no le he dado mucha importancia. Podemos desbloquear algunos minijuegos con trucos.



Juego de memoria



Atrapa más pelotas que tu rival

DURACIÓN

Hay tres modos de juego: Libre (elegir un juego y jugar) Historia (tenemos que ir superando los minijuegos en orden hasta llegar al enfrentamiento final) y modo para dos jugadores (que requiere obviamente, otro jugador, otra consola y un cable link).

Debido a que el número de minijuegos no es excesivamente elevado, no nos encontramos ante un juego para partidas largas, de hecho diría que su mayor atractivo es que es ideal para partidas cortas. La dificultad varía mucho dependiendo del juego.



Competición de remo en la piscina

CONCLUSIÓN

Crayon Shin-Chan: Taiketsu! Quantum Panic!! es ideal para partidas cortas, ya que podemos elegir el minijuego que queramos desde el menú principal. Si os gustan los minijuegos y Shin-Chan disfrutaréis de este juego.



Skullo



LUCKY LUKE

Plataforma: Super Nintendo

Jugadores: 1

Género: Plataformas, Disparos

Desarrollado por: Infogrames

Año: 1997



Uno de los personajes más populares del cómic europeo es Lucky Luke, el justiciero que recorre el salvaje oeste en busca de aventuras a lomos de su caballo parlante Jolly Jumper. Pese a la temática de sus aventuras, Luke nunca ha sido popular en Estados Unidos, pese a que otros personajes europeos (como los Pitufos) si han logrado llegar a ese mercado.

Durante los 90, Infogrames lanzó muchos juegos de personajes europeos como los mencionados Pitufos, y otros como Astérix, Spirou, Tintin o el propio Lucky Luke. En esta ocasión voy a comentar el juego de Lucky Luke que salió para Super Nintendo en 1997 en Europa. Años más tarde este juego se lanzó para Game Boy Advance bajo el nombre *Lucky Luke Wanted*, aunque esa versión tiene bastantes diferencias con la de Super Nintendo, como la reducción de la dificultad, nuevas ilustraciones y sonidos nuevos y una banda sonora diferente.

GRÁFICOS

El esfuerzo que pusieron los creadores del juego para tratar de parecerse a los cómics es muy grande. Ya desde la selección de idioma podemos ver la escena donde Luke dispara a su sombra y dentro del juego hay imágenes entre niveles que están muy bien hechas y parecen sacadas de un cómic.



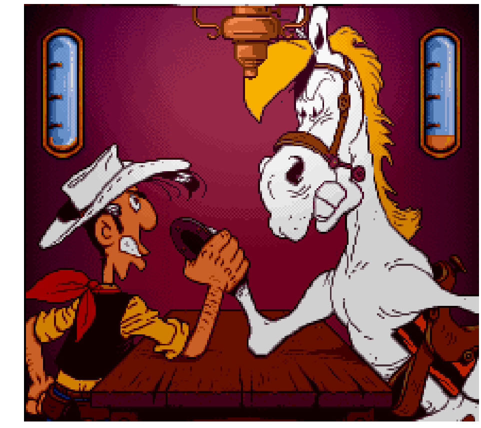
Luke disparando hacia atrás

Los gráficos son muy coloridos y tanto Luke como los otros personajes (el enterrador, los Dalton, los enemigos comunes) tienen diseños que respetan mucho a los del cómic. Una vez empecemos a mover a Luke comprobaremos que sus animaciones al disparar son geniales, sobretodo la que aparece cuando corremos hacia adelante y disparamos hacia atrás (Luke arquea todo su cuerpo hacia atrás y dispara).

Los escenarios también parecen sacados del cómic ya que recorreremos pequeños pueblos, la prisión, el desierto, una mina y el campamento indio, aunque es cierto que algunos son sosos y otros se parecen demasiado entre sí.

En ciertos momentos el juego cambia totalmente su jugabilidad y aspecto (por ejemplo, cuando vamos a lomos de nuestro caballo, cuando descendemos del río en una balsa o cuando tenemos que huir de un tornado) el resultado es bastante bueno, incluso en algunos casos diría que es todavía mejor.

SONIDO



Minijuego de pulso contra Jolly Jumper

Los temas transmiten muy bien el ambiente del salvaje oeste que tan necesario es en un juego como este. Algunas melodías son bastante pegadizas y animadas, otras son más lentas y misteriosas. Lamentablemente no vamos a escuchar las músicas que sonaban al principio y final de la serie de animación.

Los sonidos pasan de correctos (los disparos, el galope del caballo, algunas voces) a extraños (el sonido que hacen los presos al mover sus cadenas, las risitas de la fase de la mina).

JUGABILIDAD

Lucky Luke se mueve con la cruceta (si presionamos Y correrá) disparará con X (si nos quedamos sin balas dará puñetazos) saltará con B (si presionamos Y+B el salto será más alto) y colocará dinamita con A. En momentos concretos también podrá hacer otras acciones (como chutar bombas). Tanto la dinamita como las balas son limitadas, pero suelen haber suficientes ítems para no quedarnos sin ellas.

El control no es complejo y responde bien casi siempre, ya que puede dar problemas con algunos saltos más difíciles, especialmente si no somos pacientes y queremos hacerlos a la carrera, decisión que seguramente termine costándonos una vida. Algo parecido pasa los ataques de algunos enemigos, que pueden dañarnos aunque nos creamos fuera de su alcance. Ninguna de estas dos cosas es especialmente grave, pero podían haberlas pulido para mejorar el apartado jugable.



Hay algunas fases de apuntar y disparar



Luke está lleno de recursos

La mayoría de niveles de plataformas nos permiten explorar el escenario, ya que en muchos casos tendremos que encontrar objetos concretos para poder avanzar hacia una nueva zona (por ejemplo, conseguir un hueso para que Rantanplan nos de la llave que está mordisqueando y usarla para acceder a una zona nueva).

Los otros niveles, no son especialmente complejos (en muchos casos solo son de apuntar y disparar) aunque eso no evita que si nos despistamos podamos perder una vida, ya que la dificultad sigue siendo alta.

En general el juego es disfrutable y su variedad de niveles nos permite descansar de las fases de plataformas. Sin embargo algunos saltos y ciertos enemigos pueden fastidiarnos si no vamos con cuidado.



Rantanplan tiene la llave que necesitamos



Buscando a los Dalton en la mina



A lomos de Jolly Jumper

DURACIÓN

El juego consta de 13 niveles y la dificultad media es bastante alta. Al final de algunos niveles nos encontraremos con un jefe, la mecánica para ganar a los jefes varía entre sí, algunos son duelos de disparos, otros requieren que activemos ciertos elementos o que les devolvamos las bombas que nos tiran. Lamentablemente los jefes se repiten en la parte final del juego.

El juego dura poco menos de una hora, pero su dificultad hace que tengamos que jugar mucho más. Afortunadamente hay ciertas ayudas para avanzar, como el hecho de poder elegir la dificultad, la existencia de las fases de Bonus donde podemos ganar vidas extra y sobretodo el hecho de que podamos ir jugándolo poco a poco gracias a los passwords, que van ligados a la dificultad, de manera que tendréis que aseguraros que coincide con la de los Passwords, si no, no funcionarán.

Con la dinamita podremos romper el muro

CONCLUSIÓN

Lucky Luke tiene algo que nos recuerda a otros juegos de Infogrames (incluyendo la dificultad) y aunque el control en los saltos puede dar algunos problemas en zonas concretas, es bastante agradable de jugar, gracias a la versatilidad a la hora de disparar de Luke.

Los niveles de plataformas se van complicando progresivamente y requieren paciencia, pero los otros niveles suelen ser más directos y nos permiten disfrutar del simple hecho de apuntar y disparar.

Se lo recomendaría a todos los que sean fans del personaje, pero también a los que sientan cierta predilección por la temática del salvaje oeste y les gusten los juegos de plataformas.



Recorriendo el río en la balsa



El español es uno de los idiomas disponibles

Skullo





TOY STORY

Plataforma: Mega Drive/Genesis

Jugadores: 1

Género: Plataformas y conducción

Desarrollado por: Kremlin

Año: 1993

Toy Story fue una película muy popular en 1995, el hecho de ser una película de animación totalmente creada por ordenador y el uso de juguetes (algunos reales y que forman parte de la infancia de muchos, como los soldaditos de plástico o Mr. Potato) como protagonistas contribuyó a aumentar su fama rápidamente entre niños y adultos.

Por supuesto no se dejó pasar la oportunidad de lanzar videojuegos relacionados con la película para todas las plataformas posibles. La versión de Game Boy fue desarrollada por Tiertex Design Studios, pero normalmente el juego que se recuerda de esta película fue el que desarrolló Traveller's Tales PC, Mega Drive y Super Nintendo. Estas tres versiones son prácticamente idénticas en desarrollo, aunque con algunas diferencias concretas. En esta ocasión comentaré la versión de Mega Drive, considerada generalmente como la más completa, por incluir un nivel más que el resto.

GRÁFICOS

Aunque creo que los colores son demasiado oscuros en general (sobre todo si lo comparamos con las otras versiones o con la película) no se puede negar que han hecho un gran trabajo con los gráficos del juego, usando un estilo muy similar a la película y a lo visto en la saga *Donkey Kong Country*.

La variedad de niveles también permite apreciar el trabajo gráfico, sobretodo en alguno como el del interior de la máquina del gancho (que es en primera persona, a lo *Doom*) o los niveles donde controlamos al coche de juguete.

Los escenarios recrean las zonas de la película, lo cual significa que algunos (como la habitación de Andy) se repetirán varias veces. Las imágenes que hay entre niveles se ven muy bien y ayudan a meternos en la historia.

Gráficamente el juego es muy llamativo y destaca bastante con respecto a otros juegos de la consola, se nota el mismo que pusieron en este juego incluso en pequeños detalles (como el mando renderizado de Mega Drive que aparece en el menú de opciones).



Los gráficos son muy llamativos



Estas imágenes nos irán contando la historia



En el interior de la máquina del gancho

SONIDO

Algunas melodías nos sonarán de la película, aunque obviamente con un sonido diferente. Las músicas creadas para el juego, que sonarán en la mayoría de niveles, suelen ser bastante animadas y encajan bien con nuestra misión en el mismo. Las voces son bastante decentes en su mayoría.

En cuanto a sonidos, pues una de cal y otra de arena, ya que considero que las voces están bastante bien, pero que los sonidos en general no tienen nada destacable.

JUGABILIDAD

El control es muy sencillo, ya que solo se usa un botón para saltar y otro para usar la cuerda de Woody a modo de látigo.



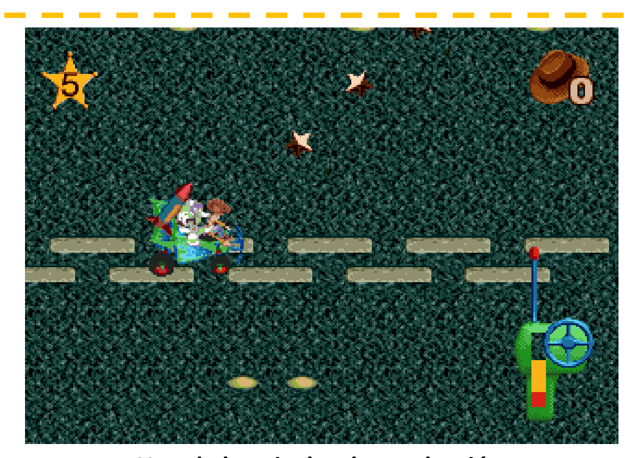
Primer enfrentamiento contra Buzz

Aunque la mayoría de niveles son de plataformas, algunos cuentan con cambios (como las típicas fases donde nuestro personaje corre constantemente y no se puede detener). Este juego ofrece bastante variedad, lo cual significa que tendremos que acostumbrarnos a los cambios y ser rápidos a la hora de cumplir los objetivos. De hecho, para progresar en este juego conviene fijarse en lo que pone en la pantalla que aparece antes de empezar el nivel, ya que en algunas ocasiones tendremos que hacer misiones muy concretas y tendremos un tiempo limitado para lograrlo, de manera que si no sabemos qué hacer, perderemos una vida tontamente (especialmente en los primeros niveles).

El control es bastante fiable en las fases de plataformas y similares, pero tampoco es perfecto, además en algunos de los niveles raros (como los de conducción con vista aérea) es mejorable.



Evitando peligros en el Pizza Planet

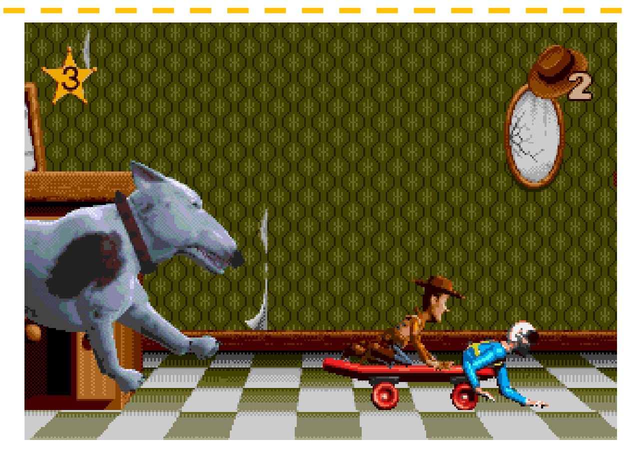


Uno de los niveles de conducción

DURACIÓN

En esta versión hay 18 niveles, aunque el número es un tanto engañoso ya que muchos de ellos son muy cortos (y otros son solo combates contra los jefes). Eso sí, la dificultad media es bastante alta y en muchas ocasiones es un tanto irregular, podemos pasar de un nivel bastante sencillo a uno muy frustrante sin darnos cuenta.

También aumenta la duración el hecho de que las continuaciones sean limitadas y tengamos que completar el juego de una sentada. Así que nos encontramos con un juego que se puede completar en poco menos de una hora, pero que para lograrlo tendremos que jugar muchísimo y ser muy pacientes.



Huyendo del perro de Sid



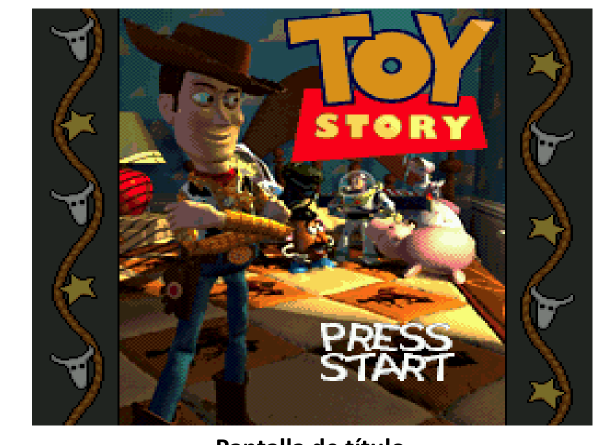
Nivel exclusivo de esta versión

CONCLUSIÓN

Toy Story es gráficamente muy llamativo, y el hecho de estar ligado a una película tan popular lo hace muy llamativo.

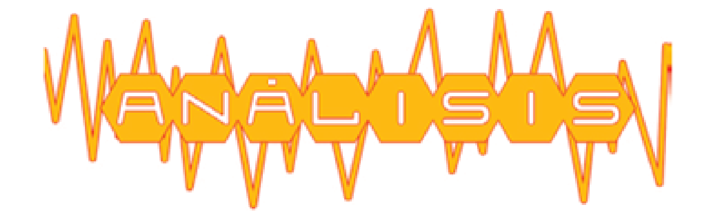
Sin embargo, en términos generales siempre me ha parecido un juego muy dispar en cuanto a desarrollo y dificultad. Su variedad de niveles le da un toque de originalidad muy agradable, pero su dificultad es tremendamente irregular y puede llegar a ser bastante frustrante.

Juego recomendable para los fans de la película y los que busquen un juego que ofrezca cierta variedad jugable entre nivel y nivel. Si queréis un buen juego de plataformas, tenéis opciones mejores en el catálogo de esta consola.



Pantalla de título

Skullo





KING OF FIGHTERS R-1

Plataforma: Neo Geo Pocket

Jugadores: 1 o 2

Género: Lucha

Desarrollado por: SNK

Año: 1998



King of Fighters R-1 fue uno de los primeros juegos de Neo Geo Pocket y debido a la fama de esta saga, también fue de los más populares hasta que se lanzó su continuación para Neo Geo Pocket Color.

Pese a lo que pueda indicar su título, en realidad nos encontramos ante una versión muy reducida de *King of Fighters 97*, de manera que la historia gira en torno a la aparición de Orochi y sus seguidores.

GRÁFICOS

Todos los personajes han pasado por un rediseño que los ha dejado con un aspecto muy gracioso, ya que la cabeza, las manos y los pies se han agrandado con respecto al resto del cuerpo. Pese a ello, todos son fácilmente reconocibles y cuentan con buenas animaciones.

Los escenarios también intentan representar lo visto en la versión mayor del juego, pero obviamente con un recorte mucho mayor, ya que son imágenes estáticas que carecen de animaciones o personajes de fondo (excepto en un par de casos). Las ilustraciones de los personajes también son muy buenas.



Los personajes son muy reconocibles



Athena comentando su victoria

SONIDO

El *King of Fighters 97* original tenía una banda sonora un tanto particular, ya que en muchos de los combates no había música y solo se escuchaba el sonido ambiente. En esta versión optaron por lo más lógico, que era incluir melodías clásicas de la saga para formar la banda sonora y la verdad es que pese a las obvias diferencias de sonido debidas a las limitaciones de Neo Geo Pocket, suenan muy bien.

Los sonidos son bastante más olvidables, como mucho se podría decir que son correctos y no molestan, pero no hay alardes de ningún tipo.

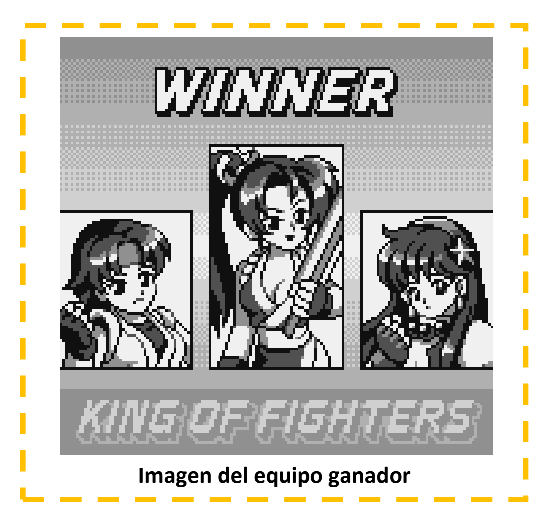


Imagen del equipo ganador

JUGABILIDAD

Se han intentado mantener las opciones de control del original, pero se han tenido que modificar ciertos comandos debido al escaso número de botones de la consola.

Los personajes tienen un botón de puñetazo y otro de patada, si presionamos el botón más rato servirán para hacer la patada y el puñetazo fuertes. Si le damos a los dos botones a la vez, haremos un golpe fuerte que tira al rival al suelo. Con el botón OPTION pausaremos el juego, pero si presionamos adelante y OPTION, nos burlaremos del rival.



Chris esquivando el ataque de Terry

El resto de habilidades dependen del modo que seleccionemos antes de pelear. Si elegimos EXTRA, podremos cargar la barra de súper ataque presionando abajo y los dos botones, si presionamos adelante o atrás y los dos botones esquivaremos al rival sin movernos del sitio. En este modo podemos hacer súper ataques cuando nos queda poca vida (aunque tengamos la barra de súper ataques vacía) y en caso de tener la barra de súper ataque llena y poca vida, el súper ataque será más fuerte.

Si elegimos el modo ADVANCE, podremos esquivar los ataques del rival rodando, presionando una dirección y los dos botones. La barra de súper ataques se llenará peleando y cada vez que la llenemos aparecerá una bola al lado de la misma. Podemos gastar una bola haciendo un súper ataque o activar el “modo potenciado” (presionando abajo y los dos botones) en el cual nuestro personaje aumentará su fuerza por tiempo limitado. Si estando en ese modo hacemos un súper ataque (con el correspondiente gasto de otra bola) este será más fuerte.

También podemos gastar parte de la barra de Súper ataque para hacer mecánicas defensivas mientras nos cubrimos de un ataque del rival: si presionamos los dos botones y una dirección rodaremos para evitar al rival, si presionamos solo los dos botones en el momento justo, haremos un contraataque.



Ryo usa el modo EXTRA y Kyo el ADVANCE



Kyo haciendo su súper ataque

El resto de movimientos y ataques de los personajes se hacen como de costumbre, los veteranos de la saga ya os los sabéis de memoria y los que no seáis muy conocedores de la misma, pero hayáis jugado a juegos de lucha, podréis deducir la gran mayoría de ellos.

El control en general es muy bueno, pero hay que admitir que el hecho de haber reducido todas las opciones jugables a dos botones puede traer algún que otro problema, como por ejemplo que nos salga un golpe fuerte cuando queremos uno flojo y que debido a ello no nos salga algún combo o que estemos agachados y queramos hacer el golpe fuerte, pero sin querer activemos el modo Advance.



Selección de personajes



Orochi Yashiro haciendo de las suyas

DURACIÓN

Completar el juego nos llevará poco más de un cuarto de hora, pero claro, eso es lo normal en un juego de lucha si somos suficientemente buenos. En total hay 18 luchadores (algunos secretos), que son 19 si contamos con que Kyo tiene dos versiones, la normal y la clásica (hay que seleccionarlo con el botón OPTION) lo cual nos da una plantilla muy completa y bastante entretenimiento.

En cuanto a modos de juego, podemos jugar 1 contra 1 o 3 contra 3. También hay un modo a 2 jugadores, que obviamente requiere otra Neo Geo Pocket, otro juego y un cable Link. Lamentablemente no hay ningún modo de juego alternativo para alargar más la vida del juego.

CONCLUSIÓN

King of Fighters R-1 fue un juego de lanzamiento de Neo Geo Pocket y se nota que pusieron mucho esfuerzo en él, ya que en muy bueno en todos sus apartados.

Es muy recomendable para cualquier amante de los juegos de lucha, aunque puedo entender que muchos prefieran jugar a *King of Fighters R-2* por aquello de que es una versión posterior con más contenido y además es en color.

Skullo



Orochi Iori es uno de los personajes secretos



Orochi haciendo su súper ataque más popular

Si os gustan los juegos japoneses echad un vistazo a los EXTRAS de Bonus Stage Magazine





¡Más de 250 juegos de Super Famicom comentados para que puedas disfrutarlos en tu Super Nintendo sin saber japonés!







LAS SOLUCIONES ESTAN EN LA PÁGINA 82 DE ESTA REVISTA



1- EL DESCONOCIDO

¿Sabes a que juego pertenece este personaje?

Pista 1: Es un enemigo

Pista 2: El juego está protagonizado por un chico (o una chica)

Pista 3: Si lo derribamos saldremos en el periódico



2- LA SOMBRA

¿Reconoces al personaje tras la silueta?

Pista 1: Proviene de un juego de lucha

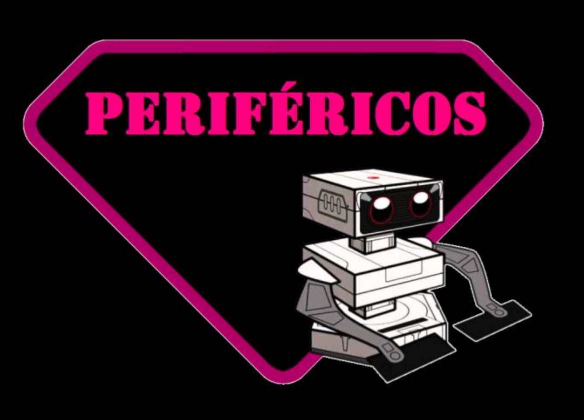
Pista 2: Es norteamericano

Pista 3: Dejó el deporte porque disfrutaba más de la violencia

3- EL ERROR

¿Eres capaz de encontrar el error de esta foto?





SMASH CONTROLLER



El artículo de hoy será bastante breve, porque he decidido dedicárselo al Smash Controller de Sega Mega Drive/Genesis. Es muy posible que no os suene este periférico ya que tuvo un recorrido limitado y muy anecdótico, como prueba el hecho de que solo haya un juego pensado para él.

El Smash Controller es un mando cuadrado con 9 botones redondos, que habrá que usar para emular el típico juego de "darle a los topos" de las ferias y precisamente esa es la idea que hay detrás del único juego lanzado para explotar este periférico conocido por los nombres *Mallet's Legend* o *Whac-a-Critter*, dependiendo de si buscáis la versión para Genesis o para Mega Drive.

Ese juego, que es uno de esos piratas sin licencia de Sega, fue desarrollado por AV Artisan y lanzado en 1993, en algunos países venía con el *Smash Controller* aunque en otros se vendían por separado

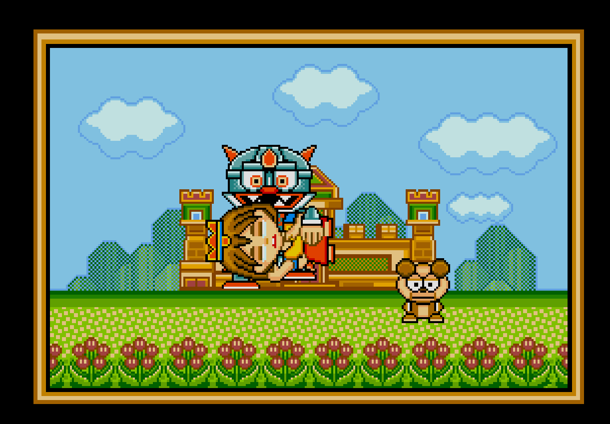


La caja del Smash Controller



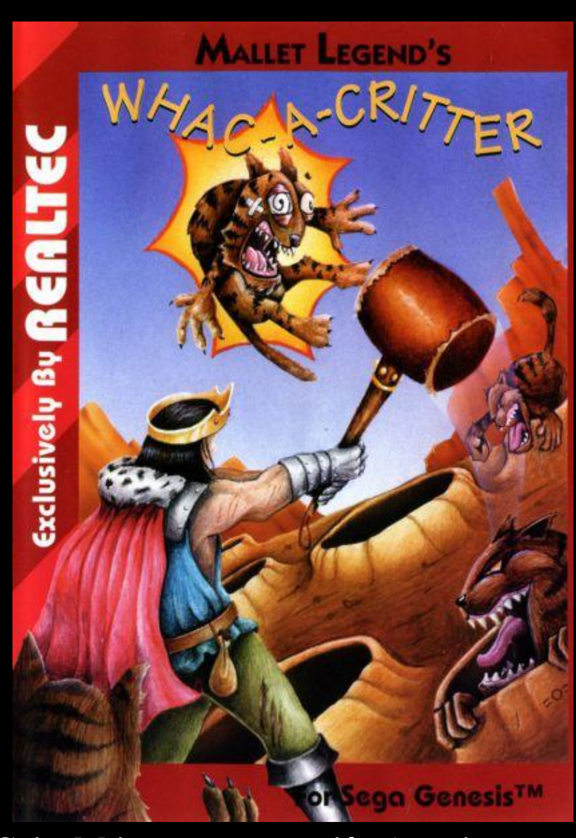
Caja del Pack Smash Controller + Mallet Legend

La historia del juego nos cuenta como un monstruo secuestra a una chica (la típica Princesa o Reina) y nuestra misión será rescatarla. Si probamos el juego, veremos que tiene un desarrollo muy sencillo, solo hay que golpear el botón del Smash Controller que corresponda a la situación del enemigo en pantalla, como en el juego de los topos anteriormente mencionado, aunque se le da un poco de emoción al incluir al personaje de la chica, (a la cual no debemos golpear).





Introducción del juego



Caja del juego en su versión Americana

Cada vez que completamos un nivel se nos mostrará el porcentaje de acierto y la puntuación y también podremos jugar a un minijuego. Conforme vayamos avanzando los escenarios irán cambiando, aparecerán nuevos enemigos y la dificultad irá subiendo hasta exigir que estemos totalmente concentrados en nuestra tarea. Si somos persistentes podremos llegar al final y salvar a la princesa.





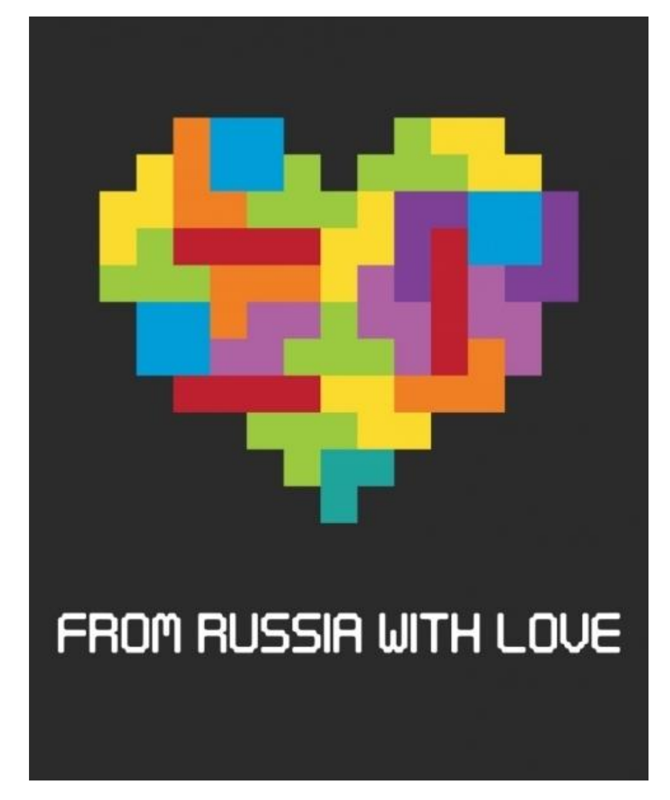




Skullo



TETRIS
Desde Rusia con Amor



Hace mucho tiempo tuve la suerte de encontrar de casualidad, un documental creado para televisión, que hablaba de la creación de *Tetris* y de la curiosa batalla legal que hubo para conseguir sus derechos por parte de algunas grandes compañías.

Título: Tetris: From Russia With Love
Dirección: Magnus Temple
País: Reino Unido
Año: 2004
Duración: 58 minutos

Resumen:

El documental comienza contándonos como Alexey (o Alekséi) Pajitnov creó *Tetris* basándose en uno de los juegos de mesa que tanto le gustaban en su infancia, el Pentaminos. Tras adaptar la idea a uno de los ordenadores del Instituto Científico donde trabajaba, y pasarles el juego al resto de sus compañeros, Alexey pudo comprobar lo fácil que era engancharse al juego de puzle, que rápidamente se extendió desde Moscú a otras zonas de la Unión Soviética y a los países cercanos.

Rápidamente el juego llamó la atención a Robert Stein consiguió firmar un contrato con los responsables de la Unión Soviética, poco después negoció los derechos con otras empresas y al mismo tiempo trató de mejorar su contrato con los responsables, que le reprocharon que no hubiese cumplido su parte económica del trato (ya que no había pagado nada, pese a haber vencido la fecha de pago).

En ese momento, el responsable de las negociaciones, Nikolai Belikov, se vio desbordado por la popularidad de *Tetris* ya que en un breve lapso de tiempo varias compañías se interesaron por él. Henk Rogers, en representación de Nintendo fue uno de los que se interesaron por el producto y fue hablando con Belikov cuando ambos se enteraron de la distribución ilegal de *Tetris* que se estaba llevando a cabo, debido a que había pasado de una compañía a otra sin el conocimiento de los burócratas soviéticos. Belikov, fue presionado e incluso extorsionado para que cediese los derechos a uno de los bandos, pero decidió dejarse llevar por su instinto, así como hacer caso al creador del *Tetris*, Alexey Pajitnov, que tenía un claro favorito entre los pretendientes.

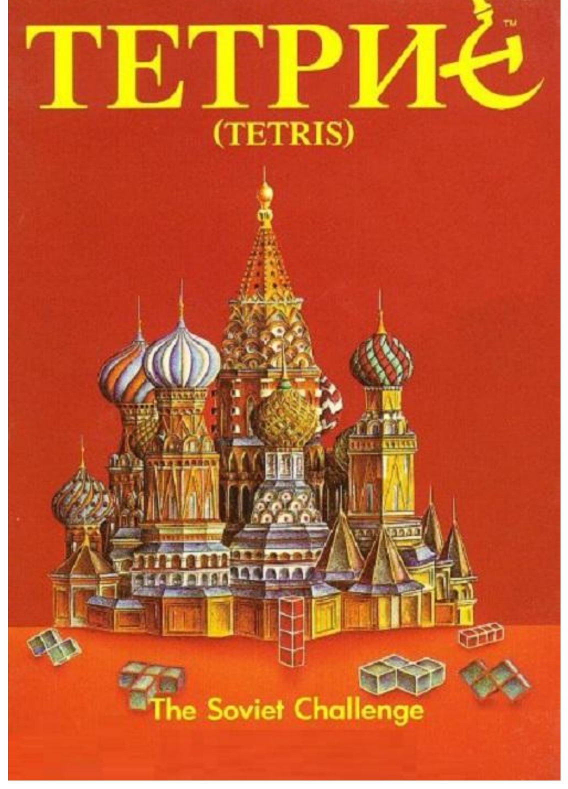






Alexey nos contará como creó el Tetris **Nikolai Belikov, responsable de las negociaciones**

Conclusión:



Pese al ligero tufillo político que se desprende en algunas partes, este documental me parece muy interesante y creo que todo el mundo debería verlo. No se trata solo de un documental sobre *Tetris* y su expansión mundial, si no que está narrado de primera mano por todas las personas que estuvieron ahí, desde el creador del juego, al hombre que estaba al cargo de llevar las negociaciones y prácticamente todos los que se interesaron por la licencia del juego, de manera que no hay lugar a la malinterpretación ni al favoritismo.

Es bastante gracioso ver como la mayoría de las personas implicadas en el documental admiten haber caído ante la conocida adicción que provoca el juego, hasta el punto de tener riñas con su pareja o perder los escasos minutos de descanso en el trabajo jugando al juego, en lugar de comiendo.



Aunque la guinda del pastel está en la negociación del producto por parte de Nikolai Belikov, que pasa de no saber nada de *Tetris* a temer por su vida debido a las duras negociaciones en las que se ve envuelto.





La amistad entre Henk Rogers y Alexey Pajitnov se forjó durante las duras negociaciones por los derechos



Skullo



¡No te pierdas los números anteriores de BONUS STAGE MAGAZINE!



THE CHEETAHMEN



En esta ocasión voy a dedicar esta sección a tres personajes: Aries, Apollo y Hercules, o lo que es lo mismo ¡Los Cheetahmen!

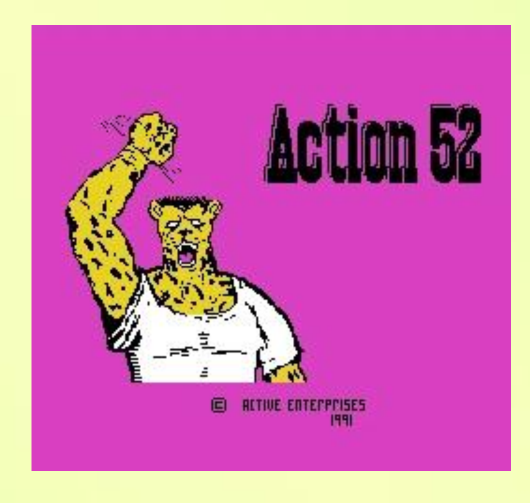
Estos famosísimos personajes debutaron en el mundo de los videojuegos en NES y desde entonces no han dejado de cosechar éxitos, entre los que se encuentran cómics, dibujos animados y una línea de juguetes de acción que haría palidecer a los juguetes más vendidos de los 90.

Por supuesto, su éxito se debe al increíble altísimo nivel que tienen sus juegos, extremadamente pulidos y con una jugabilidad deliciosa que se ve mejorada por el increíble desarrollo de sus niveles.

Si no conocéis la historia de Cheetahmen, quizás os habéis creído lo anteriormente escrito, pero todos aquellos que sepan quiénes son estos personajes saben que nada de lo que he dicho sucedió, aunque por extraño que os parezca hubo personas que si creyeron que todo eso iba a suceder, y hablo de Active Enterprises, la empresa tras la creación de estos personajes y sus juegos.



Cómics, juguetes y anuncio de TV, todo estaba preparado para el éxito de los Cheetahmen



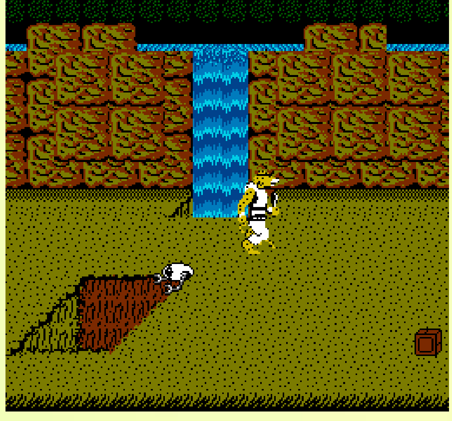
Recapitulemos (ahora en serio) en 1991 apareció un juego pirata para NES llamado Action 52, donde venían incluidos 52 juegos, la mayoría de los cuales eran directamente injugables o estaban tan mal programados que completar un nivel era una odisea.

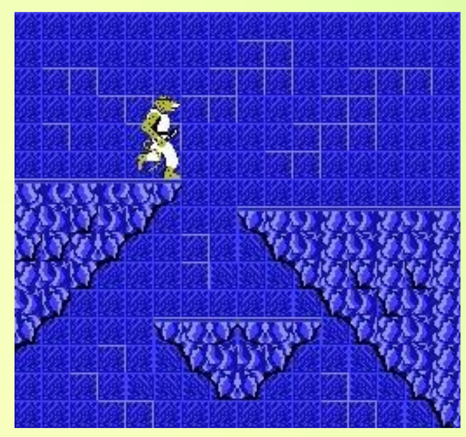
El último juego de todos era *Cheetahmen*, que al parecer iba a ser la nueva sensación entre los jóvenes fans de los animales antropomorfos guerreros (siguiendo la estela de Tortugas Ninja o los Battletoads). Los Cheetahmen no solo tuvieron un anuncio de televisión (promocionando el Action 52) si no que también tuvieron su cómic (supuestamente venía incluido en los juegos Action 52) y estaba planteada una línea de juguetes con estos personajes y sus amigos.

Una vez elegías *Cheetahmen* en *Action 52*, te dabas cuenta de que había que estar muy loco para pensar que algunas de esas expectativas llegase a suceder, ya que el juego era igual de malo que el resto, puede que incluso peor, ya que en esta ocasión te habían generado expectativas mayores.

El juego en sí nos contaba que un chico era absorbido por su televisor hacia el mundo de los Cheetahmen y tras conocerlos empieza el juego, que no deja de ser un juego de acción y plataformas lleno de malas decisiones (como la muerte de un golpe) y tremendamente defectuoso (te puedes pasar la mayoría de niveles saltando en el aire, debido a un bug que lo permite). El juego tiene tantos fallos que obviamente no tuvo un testeo mínimo, al igual que el resto de juegos de Action 52.

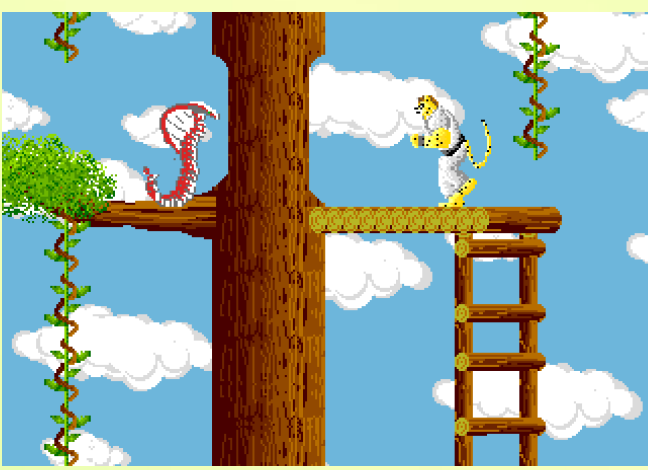






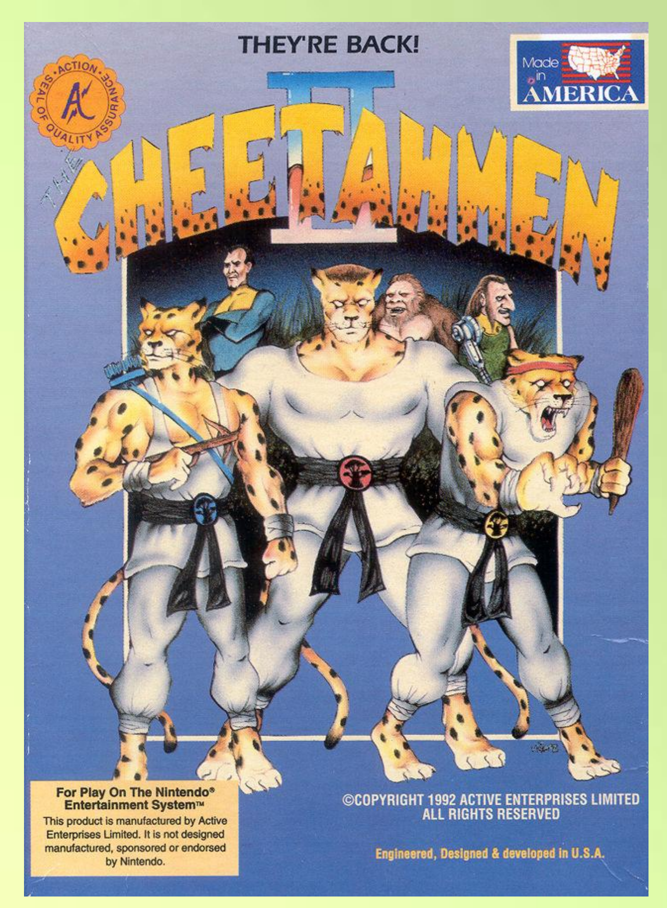
Por extraño que parezca, *Action 52* también llegó a los 16 bits con un cartucho lanzado para Mega Drive (o mejor dicho, para Genesis) donde se seguía el mismo patrón que lo visto en la versión de NES, incluyendo algunos juegos idénticos (con ligeras mejoras gráficas) y algunos juegos nuevos (que tampoco eran gran cosa). Obviamente la guinda del pastel volvía a ser *Cheetahmen*. Pese a carecer de introducción, el *Cheetahmen* de 16 bits era gráficamente superior, aunque continuaba siendo tan injusto e injugable como la versión de 8 bits.







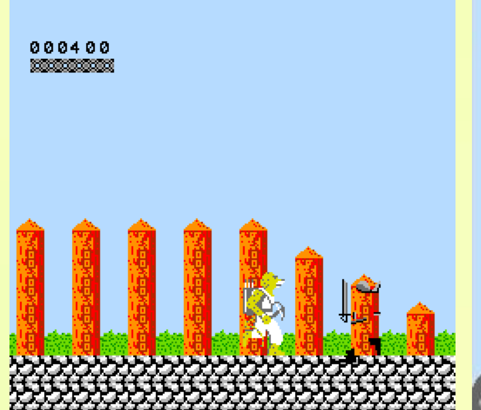
Al parecer mientras *Action 52* estaba a la venta, ya se había desarrollado una segunda parte de Cheetahmen para NES llamada *They're back! Cheetahmen II*, así que podemos decir que sus creadores tenían mucha fe en el producto o intentaron redimirse y aprovechar todo lo que aprendieron con *Action 52* para mejorar el juego.



Curiosamente el juego estaba hecho reutilizando cartuchos de *Action 52*, (imagino que fue la solución para amortizar costes usando los cartuchos que no se vendieron) y nunca llegó a ponerse a la venta de manera oficial, lo cual no impidió que terminase llegando al mercado unos años después de su supuesta fecha de lanzamiento.

La historia de *Cheetahmen II* nos presenta al Doctor Morbis, un científico loco que disfruta haciendo experimentos con animales, cuyo última creación es una especie de hombre mono temible. Una vez dentro del juego vemos que la cosa no ha mejorado mucho y los errores son una constante, hasta el punto de que al derrotar al hombre simio que hace de jefe en el nivel 4, el juego se queda ahí, no pasa al siguiente nivel. Por extraño que parezca, a veces otro error puede provocar que al poner el juego aparezcan los últimos niveles en lugar de los primeros.







Recientemente descubrí que al parecer existe otro juego donde aparecen estos personajes, llamado *Cheetahmen: The Creation* y según tengo entendido es un prototipo anterior a los otros juegos.



Lo curioso de esto es que este juego es bastante diferente de los otros *Cheetahmen* (al menos gráficamente) de manera que pese a ser el prototipo no lo usaron de base cuando crearon el primer juego de la saga.

Al parecer, *Cheetahmen: The Creation* fue la base de la cual salieron algunos juegos de *Action 52*, como *Ooze*.



Normalmente la historia de *Cheetahmen* acabaría aquí, pero lo cierto es que gracias a Internet (y a algunos Youtubers famosos como Angry Video Game Nerd) el juego fue alcanzando una popularidad cada vez mayor, no solo por su mala calidad sino también por su particular historia de juegos inacabados y sus ambiciosos planes de merchandising.

Esta popularidad ha llevado a algunos programadores (como Pacoman o Greg Pabich) a reparar algunos fallos de los juegos, como por ejemplo corregir el bug que impide jugar *Cheetahmen II* de NES completo, de manera que a día de hoy se puede conseguir el juego bajo el nombre *Cheetahmen II The Lost Levels* donde podemos jugar todos los niveles seguidos. Ese juego se financió con la ayuda de algunos Youtubers que ayudaron a la hora de recoger fondos para crearlo.

A día de hoy ese juego y merchandising de estos personajes se pueden comprar por internet, además existe una página llamada **Cheetahmengames.com** donde se rinde culto a esta saga (y mientras la miráis podéis oír la pegadiza música del primer *Cheetahmen*), y ya que menciono la música, no debo ser el único al cual le gusta ese tema, ya que existe un disco de música basado en *Cheetahmen*, llamado *Cheetah in the Dark* que incluye hasta temas cantados (al parecer fue idea del grupo japonés Dangerous Mezashi Cat).

Cheetahmen fracasó de manera rotunda en su día, pero actualmente está empezando a recibir el eco de aquel sonoro batacazo en forma de admiración (o de placer culpable) por parte de muchas personas. Quién sabe, puede que ahora sea buen momento para lanzar esa línea de juguetes que estaba planeada para 1991.



Camiseta de *Cheetahmen The Creation*



Cheetah in the Dark el disco dedicado a los *Cheetahmen*







Hace un tiempo escribí unos artículos sobre curiosidades de videojuegos que fueron publicados en **Combogamer.com**, debido a su temática, he pensado que pueden quedar bien en la revista, espero que los disfrutéis.

En esta ocasión el artículo está centrado en curiosidades relacionadas con actores que fueron muy importantes en películas de acción que tanto éxito tuvieron en décadas pasadas.

CURIOSIDADES EN PORTADAS (Parte 4)

ESPECIAL HÉROES DE ACCIÓN

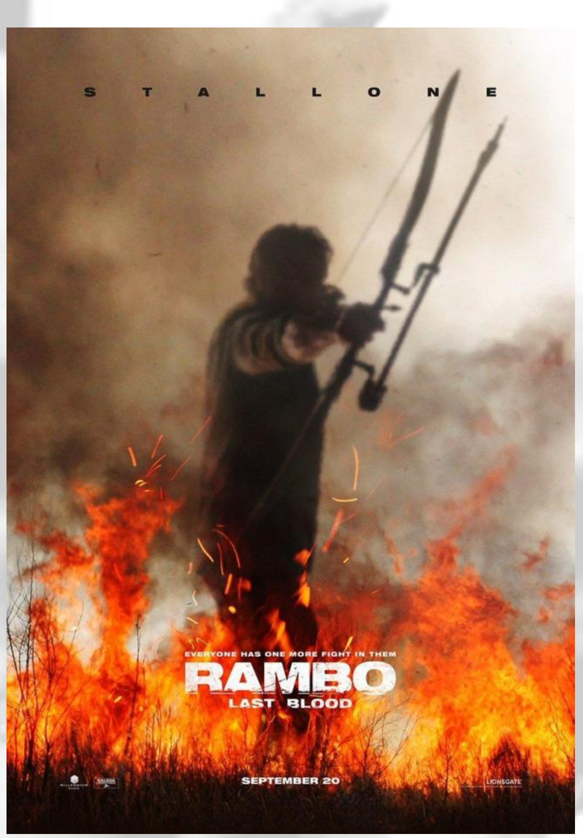
"Expendables" de ayer y hoy

Hace poco leí que Sylvester Stallone estaba pensando en crear una nueva película de su saga de acción: *The Expendables,* justo después de anunciar la última película de Rambo, que se estrenará este 2019. El regreso de veteranos actores de películas de acción como Schwarzenegger o Stallone puede parecer innecesario para muchas personas que no entienden qué necesidad hay de ver a cincuentones (en el mejor de los casos) repitiendo los papeles que h acían 30 años atrás, personalmente he de decir que de *Expendables* solo vi la primera película y me dejó indiferente y aburrido, sin embargo he de decir que la cuarta película de Rambo (John Rambo) me pareció una maravilla.

A veces se me olvida que durante muchos años esos actores fueron iconos indiscutibles y su género e volvió el favorito del gran público, dando como resultado que sus películas se repitiesen en televisión y se alquilasen semanalmente en los ya difuntos videoclubs de barrio.

Obviamente la influencia de esas películas llegó a los videojuegos, tanto en juegos oficiales, como en juegos no oficiales pero "inspirados" en las películas de éxito, como demuestran muchas de las portadas de la época, donde los ilustradores se basaron en ellos para hacer el juego mucho más llamativo.





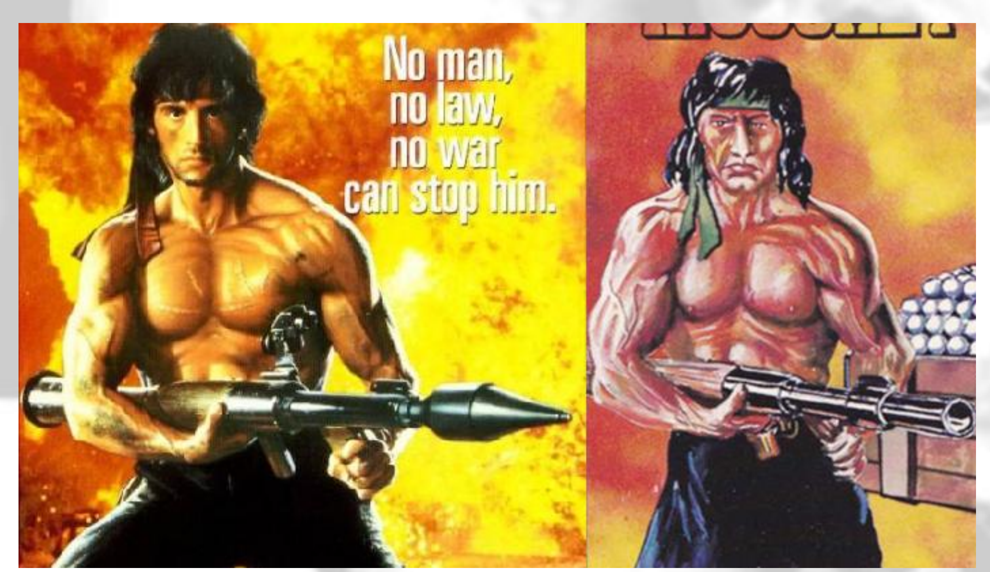


No vine aquí para salvar a Rambo de ustedes, vine para salvarlos a ustedes de Rambo

El personaje de Stallone fue uno de los que más veces apareció en juegos de guerra, y es que la imagen de Rambo como soldado estándar para videojuegos corrió como la pólvora.



Rambo en *La Chose de Grotemburg*



Rambo en *Ricochet*



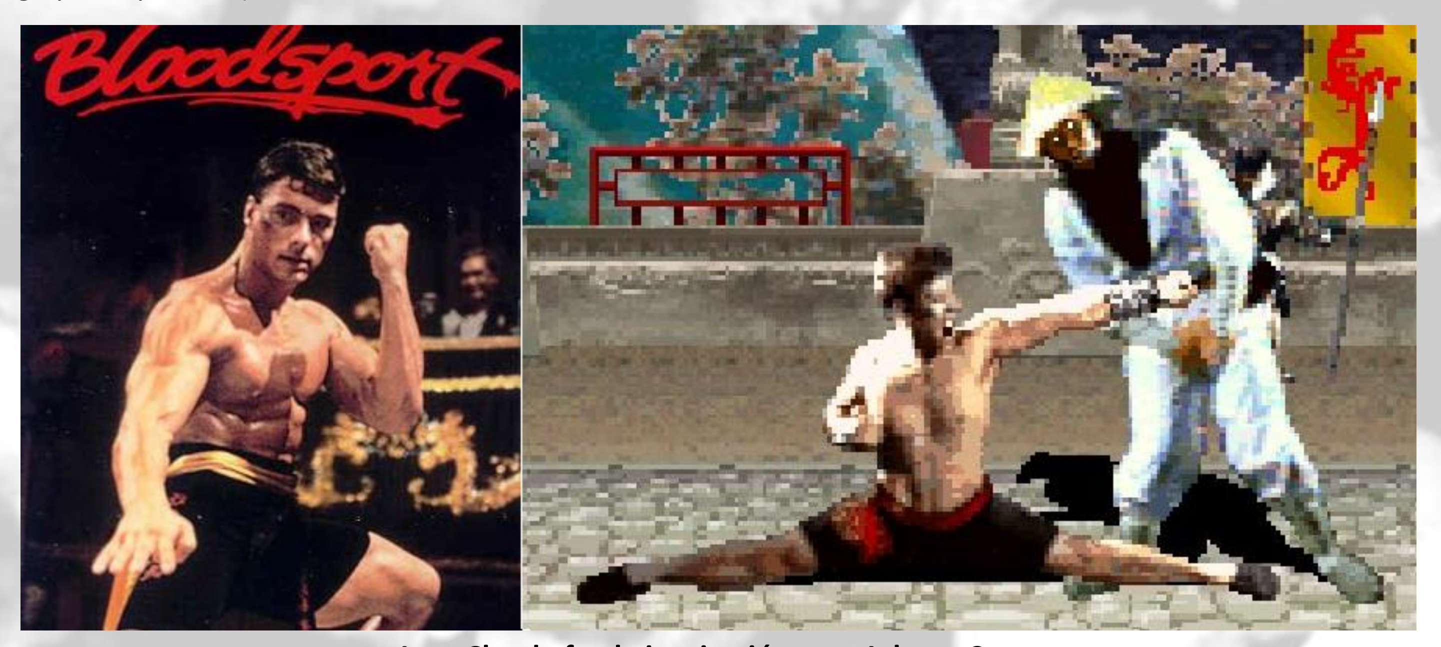
Rambo en *New York Warriors*



JCVD el videojuego

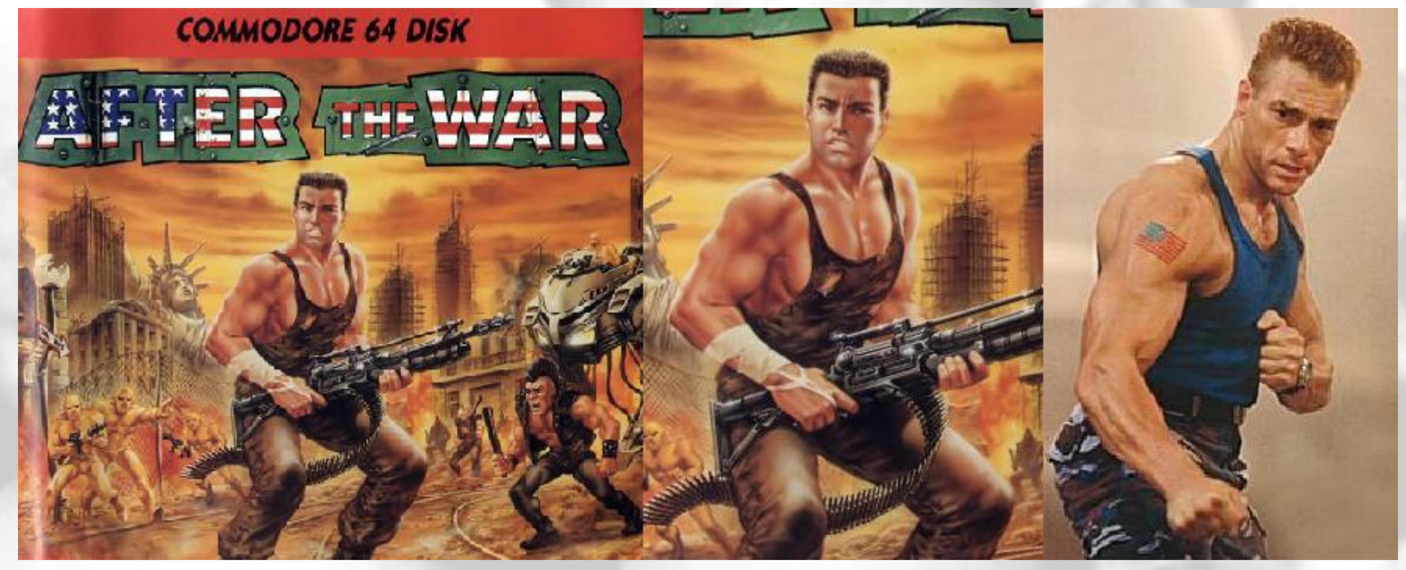
Jean Claude Van Damme tiene una curiosa historia relacionada con videojuegos, y es que en sus años de mayor popularidad la empresa Midway decidió hacer un juego protagonizado por él, pero las negociaciones no fueron fructíferas y el concepto del juego quedó en el aire, hasta convertirse en *Mortal Kombat,* una de las sagas más polémicas y populares dentro del mundo de los videojuegos.

Paradójicamente, el hecho de no tener a Van Damme permitió que el juego se renovase e incluyese muchos conceptos y personajes que a día de hoy son clásicos de la industria de los videojuegos, sin embargo el espíritu de Van Damme seguía presente con Johnny Cage, quien lo imitaba, tanto visualmente como en su forma de pelear (recreando una de las escenas más recordadas de *Bloodsport* con uno de sus golpes especiales).



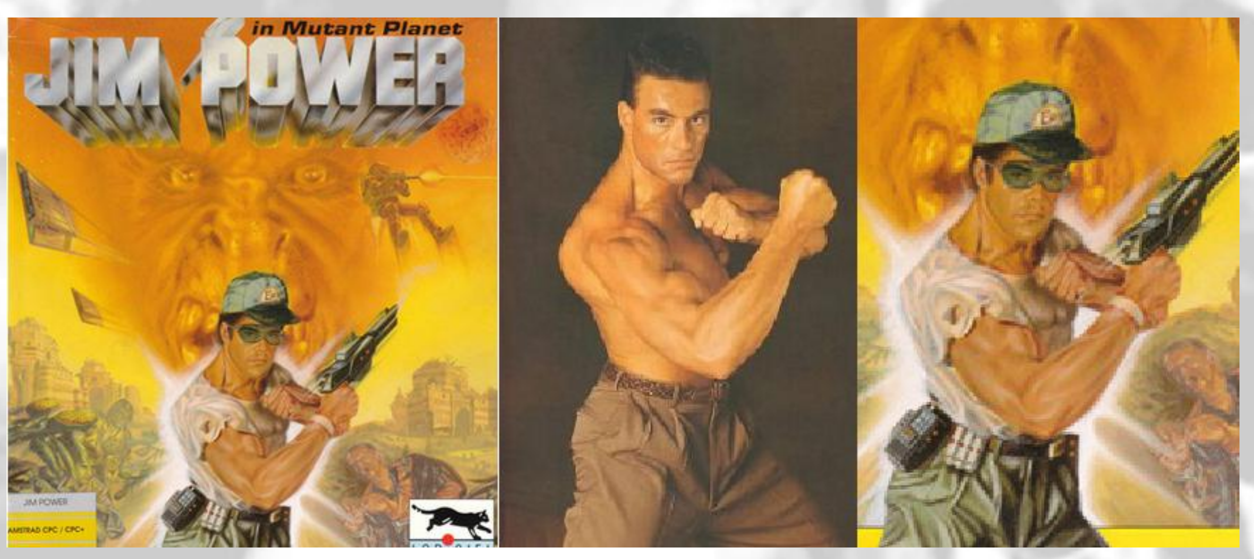
Jean Claude fue la inspiración para Johnny Cage

Dejando de lado la saga de Midway, Van Damme también inspiró a otros ilustradores que lo usaron como modelo para sus portadas con mayor o menor éxito como demuestra la portada de *After the War* donde el protagonista tiene un parecido más que evidente con Van Damme en su caracterización como Guile para la película *Street Fighter La última batalla*.



After the War, **protagonizado por el primo segundo de Van Damme, que a su vez es el cuñado de Guile**

Aunque posiblemente la caratula más rara que incluya al actor es la de *Jim Power in Mutant Planet*, donde además de ver a Van Damme podemos encontrar diversos homenajes a películas de ciencia ficción e incluso a una mítica escena de la película *Robocop.*



El hermano gemelo de Jean Claude se llama Jim Power



Copiar la mítica escena de *Robocop* queda a medias entre la genialidad y el mal gusto

Volveré

Arnold Schwarzenegger tuvo muchas películas de éxito y debido a su asombroso físico y apariencia de tipo duro enseguida se catalogó como el modelo idóneo para portadas de juegos de diversa índole.

Aquí al lado podemos ver como la portada de *Contra Spirits* no solo se copia al actor, sino también al cartel de la película donde aparece.





Schwarzenegger fue modelo involuntario de muchas portadas



Además de ser una constante en juegos bélicos, Schwarzenegger se convirtió en el estándar en cuanto a héroe de mundo de fantasía. Cuando uno echaba unas monedas a *Rastan*, en realidad "estaba jugando a Conan", cuando elegía al Bárbaro en *Golden Axe,* en realidad estaba jugando con Schwarzenegger y los creadores de videojuegos lo sabían, de manera que solo faltaba hacer unas portadas acordes a lo que se esperaba, y así es como terminan llegando al mercado portadas como *Xyphoes Fantasy*.



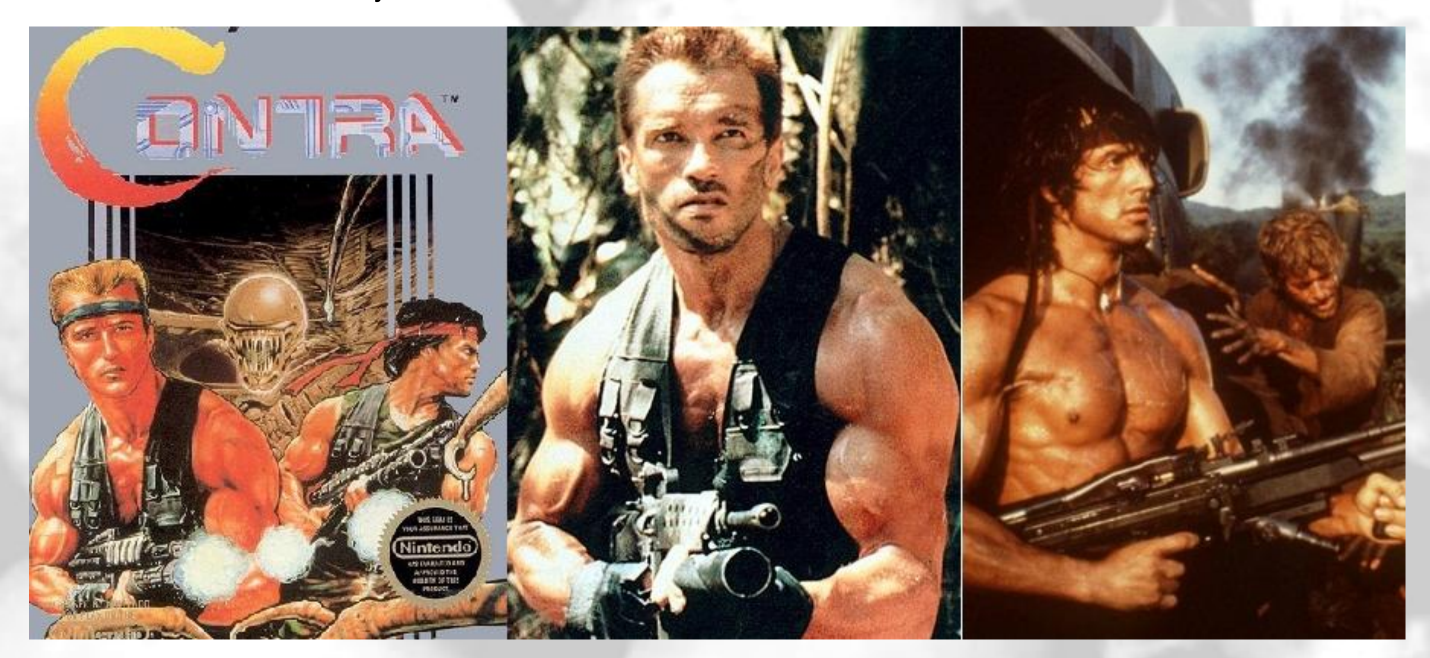
A primera vista ya se nota la influencia de Conan en *Xyphoes Fantasy*, pero un segundo vistazo demuestra que hablar de influencia es quedarse corto, ya que se copian elementos y escenas tal cual.



La unión hace la fuerza

Para rizar el rizo alguien pensó que no tenía sentido usar solo uno de los actores y que daría mejor resultado si se ponían varios a la vez.

Cualquiera que haya jugado a *Contra* de NES recordará a Stallone y Schwarzenegger en la portada y de regalo el extraterrestre de la película *Alien* entre ambos. Por supuesto, el homenaje se perdía en la versión europea, ya que los protagonistas se vieron cambiados por robots. *Super Contra* y *Double Hawk* continuaron con el homenaje.





Me pregunto si alguna vez Stallone y Schwarzenegger se habrán planteado jugar juntos a estos juegos

Otro caso lo encontramos en la portada japonesa de *Streets of Rage 2* (*Bare Knuckle 2*) que cambia a Stallone por Van Damme y mantiene a Schwarzenegger, además de incluir a la actriz Phoebe Cates, que se hizo bastante popular por la película *Gremlins*. Estoy seguro que el resto de personajes también se han dibujado basándose en actores, pero no soy capaz de reconocerlos.



A día de hoy es más difícil que algo así suceda, aunque tampoco está todo perdido, ya que existen juegos como *BroForce* (2014) que se basan en parodiar a personajes de todo tipo de películas de acción al incluirlos como jugables en ese divertido juego de destrucción. Si queréis echar unas partidas con alguno de vuestros héroes de acción, deberíais echarle un vistazo.

Y con esas fotos se termina el artículo, espero que hayáis pasado un buen rato recordando viejos tiempos o al menos os haya sacado una carcajada al ver lo “inspiradas” que estaban las portadas de la época.



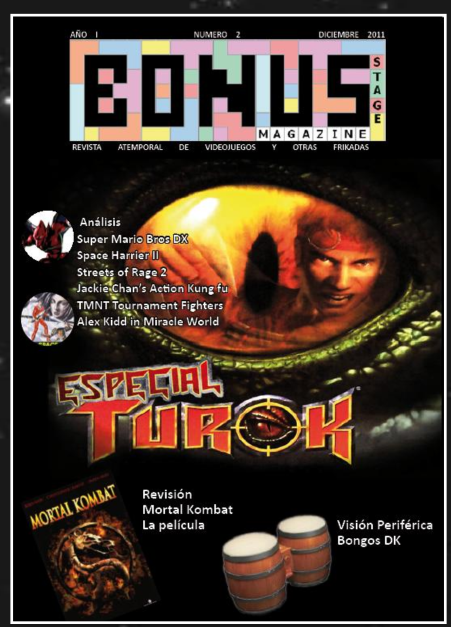
Skullo

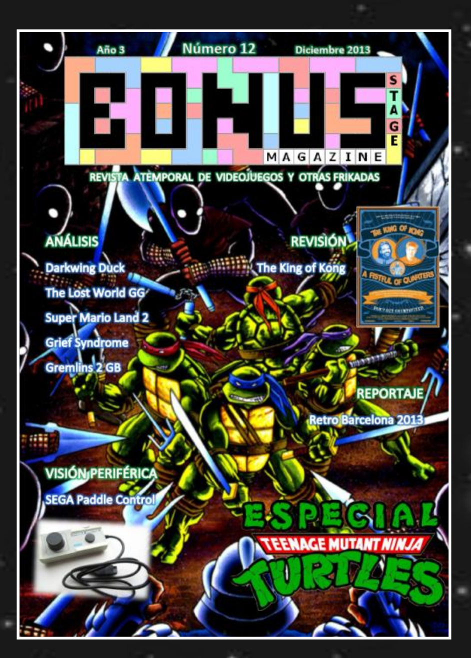


Y a continuación… ¡El especial Mortadelo y Filemón!

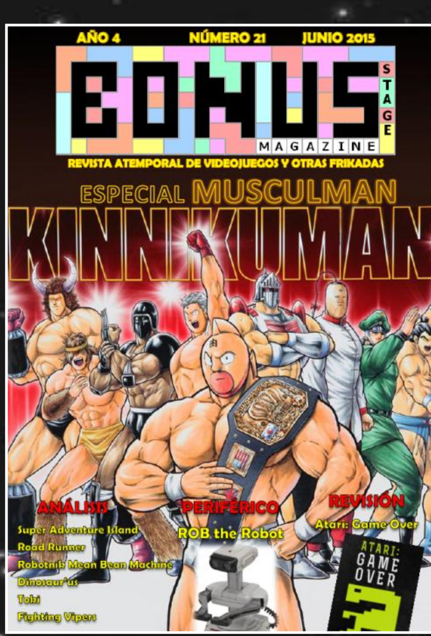


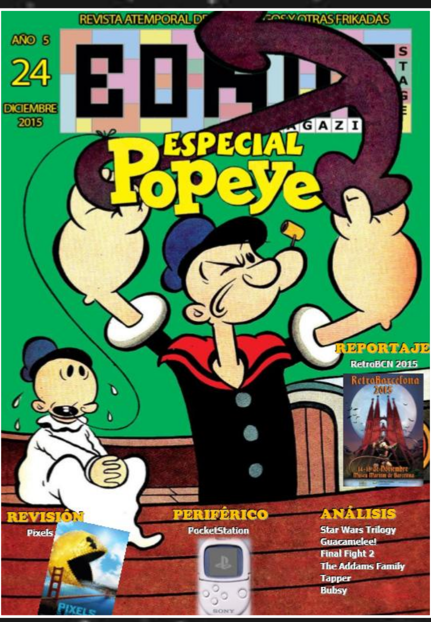
Y no os olvidéis de echar un vistazo a estos otros especiales dedicados a personajes que provienen del mundo del cómic y el manga

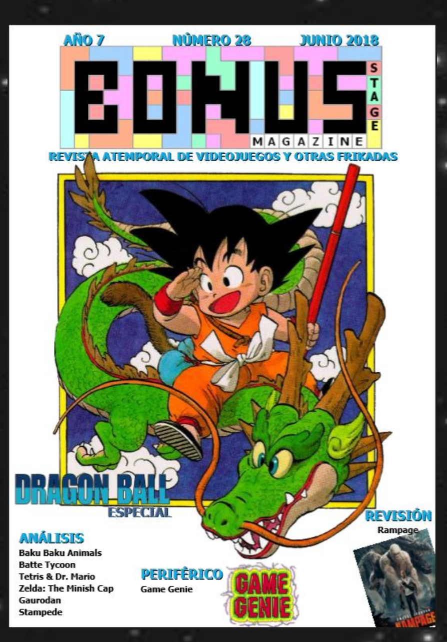














Especial Mortadelo y Filemón

Por Alf y Skullo













INTRODUCCIÓN

Hoy en día coexisten una amplia variedad de formas de ocio cultural. Dentro formato audiovisual, tenemos el cine, las series de televisión (de consumo cada vez más desenfrenado y compulsivo gracias a internet), o los más recientes videojuegos. También subsiste el clásico formato de lectura en forma de novelas y demás relatos de ficción, así como el cómic. Incluso este último se divide en numerosas ramificaciones según la tradición nacional, el formato y el género. Pueden ser te tapa blanda o dura; a color o en blanco y negro; novela gráfica autoconclusiva o en forma de serie de unos pocos tomos o decenas o cientos de ellos. Se pueden adscribir al cómic estadounidense, al manga japonés o al más variopinto estilo del cómic europeo, que o bien bebe de las tradiciones anteriores o presenta algo más propio, alternativo o "underground" (aunque esto ocurre también en las otras dos), y así podríamos continuar durante un buen rato.

En la España de los años 40 y 50 el panorama era bien distinto. Tanto el propio contexto del país, sumido en la escasez o directamente en la miseria como consecuencia de la Guerra Civil y el posterior aislamiento internacional del régimen de Franco (por no hablar de la férrea censura ejercida bajo éste), como por el hecho de que la tecnología del momento impedían que existiesen muchas de las formas de entretenimiento actuales, o que al menos no estuviesen tan difundidas. Por lo tanto, una de las pocas y más populares que existían entre la infancia y la juventud eran los cómics, por aquel entonces conocidos como historietas o tebeos. Y de entre ellos, la nota dominante era la producción nacional, sólo difundiéndose algo después series europeas (sobre todo franco-belgas) y alguna estadounidense. Dentro de estas publicaciones semanales de manufactura propia, fue en la revista *Pulgarcito* de Bruguera (reflotada tras años de sequía a causa de la guerra y la posguerra) donde, en 1958, recaló un joven Francisco Ibáñez de poco más 20 años. De entre todas las series y personajes que alumbró su prolífica pluma a lo largo de su carrera, terminó siendo precisamente la primera la que se erigió como la indiscutible del legado de la tradición de la propia editorial. Hablo, cómo no, de Mortadelo y Filemón.



Este era el aspecto de Mortadelo y Filemón en sus comienzos

Dicha serie la protagonizaba un desastroso dúo de detectives. De hecho, era en esencia una parodia de Sherlock Holmes y Watson, como podía apreciarse por en la gorra y la pipa que llevaba en ese entonces Filemón y el paraguas y el sombrero del primer Mortadelo. Filemón era el jefe de la Agencia de Información (nombre que permitía el pareado Mortadelo y Filemón, Agencia de Información, algo muy común en las series de la época). Se trataba de un hombre malencarado y gruñón, que a menudo se mostraba implacable y autoritario hacia el desdichado Mortadelo. Por el contrario, éste se presentaba como alguien ingenuo y despistado cuyos errores a menudo desencadenaban el catastrófico gag final que daba al traste con su misión. Con todo, y como era frecuente entre los subordinados de Bruguera, también podía mostrar cierta picaresca para sortear la dura disciplina de su jefe.

Hasta aquí, Mortadelo y Filemón no parece tener nada de particular en comparación con otras series de las publicaciones de la editorial. Porque además del elemental planteamiento, el grafismo era casi calcado a sus historietas homólogas. De hecho, si hubiesen debutado en la segunda mitad de los años cuarenta habrían experimentado una evolución similar al de Carpanta, Tribulete y tantos otros: del trazo estilizado, minimalista y abigarrado de los 40 (había casi más texto que dibujo y muy poco fondo) a un estilo más anguloso, desarrollado y de personajes bastante más "narizotas" propio de los 50.


FÚLMINE, POR DIVITO. 1945


MORTADELO, POR IBAÑEZ. 1958

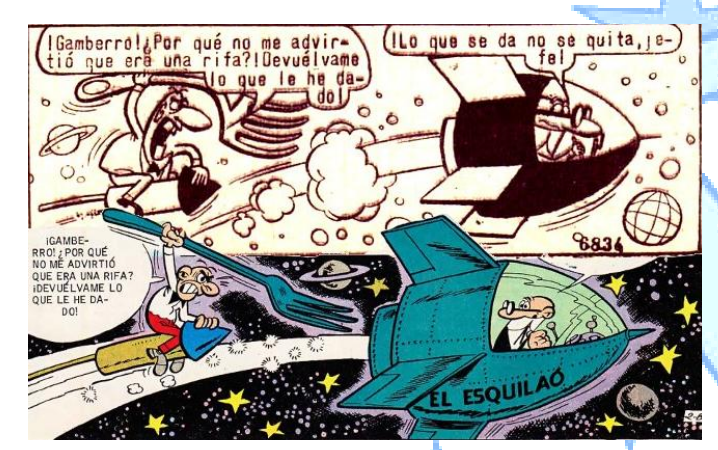
En cambio, los detectives partieron directamente de esas características: por aquel entonces Filemón lucía una cabeza alargada y ovalada y una nariz aún más pronunciada que la de su ayudante, aunque iban más o menos a la par. Por lo demás, y aparte de los atributos "sherlockholmianos" que pronto perdieron, el jefe llevaba ya su chaqueta (algo que también perdería más adelante) camisa, pajarita y sus dos pelos, mientras que su subordinado hacía gala de su constitución larguirucha y desgarbada, su levita negra, su cuello de camisa que se asemejaba a un collarín, sus gafas y su calvicie, un diseño casi idéntico al de Fúlmine, el personaje creado por Divito en 1945.

Si la serie de Ibáñez terminó dominando la práctica totalidad de las publicaciones de Bruguera se debió a tres factores. En primer lugar, la principal seña de identidad de Mortadelo, aquella que le hacía más original y llamativo que al resto de personajes: sus disfraces. Lejos de ser un rasgo que ganase con el tiempo, ya desde la primera historieta le vimos metamorfosearse en perro sabueso (siendo, por lo tanto, su primer disfraz, los cuales inicialmente ocultaba en su sombrero de hongo antes de que dejase de llevarlo). Desde entonces no pararía de adoptar las formas más insospechadas: animales, oficios, objetos inanimados, etc., lo cual, además de ayudarle con sus misiones (o quizás todo lo contrario), a veces servía para realzar algún estado de ánimo, convirtiéndose así en un recurso expresivo más.

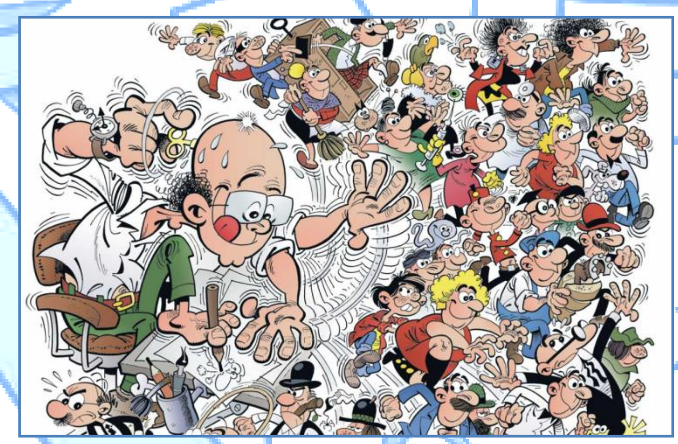




Los otros dos factores tienen que ver con el ejercicio de la profesión del propio Ibáñez. Por un lado, se mostró siempre extremadamente dedicado a su trabajo, entregando con puntualidad todos sus encargos por numerosos que fuesen (esto le llevaría más adelante a parodiarse a sí mismo encadenado a la mesa de dibujo).



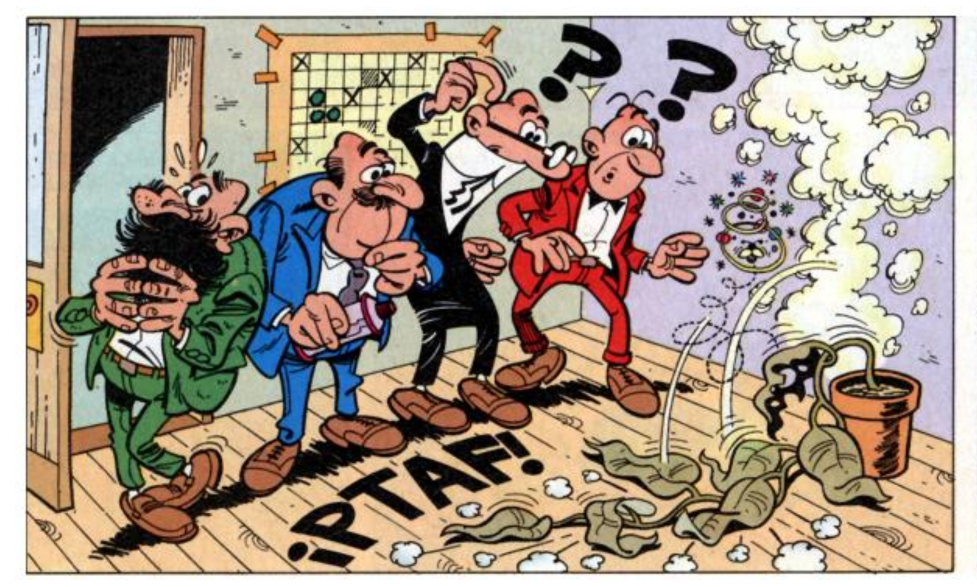
Tras tantos años, Ibañez no ha dudado en reciclar gags

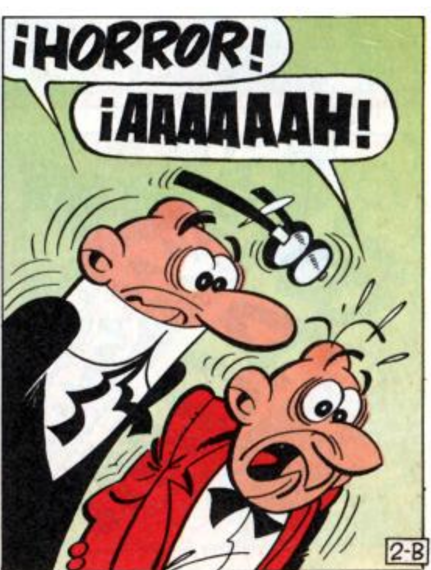


Ibañez dando vida a sus personajes

Por otro, supo aprovechar a la perfección las oportunidades que les daba los cambios de formato para realizar cada vez más vueltas de tuerca a la serie y sus personajes. La compra de la revista *Tío Vivo* en 1962 (paradójicamente, fundada por autores que previamente habían abandonado Bruguera) y la expansión de la extensión de las historietas de *Pulgarcito* a sus dos páginas centrales en 1964 permitió historias algo más elaboradas y gags más desarrollados. Casi coincidió con la consolidación de la base gráfica de la historieta y sus protagonistas: nariz menos pronunciada y cabeza menos alargada para Filemón, retoques en los rasgos de Mortadelo y, en general, cambios en ciertos detalles como las orejas o el tratamiento de los zapatos. Pero fue sobre todo la llegada del nuevo formato importado de Francia y Bélgica lo que permitió la maduración definitiva de la serie, trayendo consigo su primera historieta larga, *El sulfato atómico* (1969).

La expansión del universo de Mortadelo y Filemón partió de una necesidad práctica de la propia editorial. Las aventuras del cómic franco-belga, compilados en cómics de más de cuarenta páginas divididas en cuatro tiras, necesitaban un formato más grande que los autóctonos. Para ello surgió *Gran Pulgarcito*, confiriendo a Ibáñez la tarea de ampliar las aventuras de sus dos detectives. Pero para poder llevarlo a cabo hacían falta más personajes y un trasfondo mayor, el autor reinventó casi por completo su propia serie, al tiempo que su grafismo adquiría las características actuales (es más, en *El sulfato atómico* e historietas inmediatamente posteriores esta mucho más detallado y elaborado que en el resto, siendo los más "franco-belgas" de todos a nivel estético).





El Sulfato Atómico **supuso una auténtica evolución para Mortadelo y Filemón**

De este modo, la agencia de detectives privados dio paso a una organización de inteligencia llamada TIA (Técnicos de Investigación Aeroterráquea), de la que eran sus agentes secretos (vamos, que pasó de ser una parodia de Sherlock Holmes a una de tipo James Bond). Su máxima autoridad inmediata era el Superintendente Vicente, apodado simplemente como "el Súper", tan tiránico y autoritario como Filemón en su día, quien les encargaría desde entonces misiones de lo más peligrosas pero dotándoles del menor presupuesto posible (coches antiquísimos para el desplazamiento o incluso mulos, armas prehistóricas, etc.). Junto a él, hizo acto de aparición el profesor Bacterio, creador de una serie de inventos desastrosos, y cuyo uso los dos agentes tratarán de evitar huyendo hasta la Antártida si es preciso. Más adelante se incorporaría la secretaria Ofelia (desde Los Gamberros, 1978), una mujer de acusada obesidad enamorada de Mortadelo, la cual será blanco de bromas de lo más cruel y (por qué no decirlo) machistas por parte del propio Mortadelo y de Filemón, pero que, gracias a su gran fuerza física y de carácter, les hará pagar con creces.

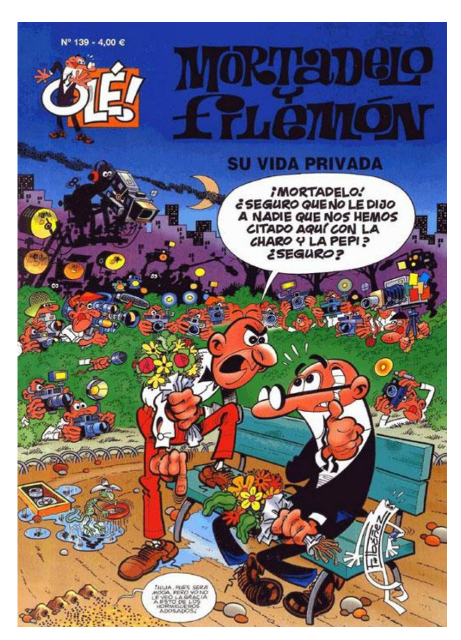


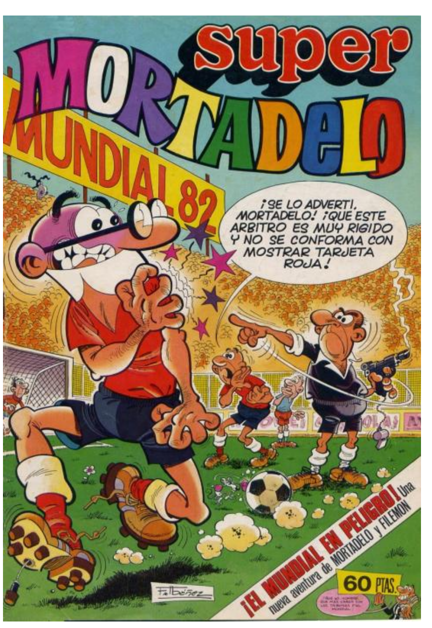
El Súper, Ofelia, Mortadelo, Filemón y el profesor Bacterio

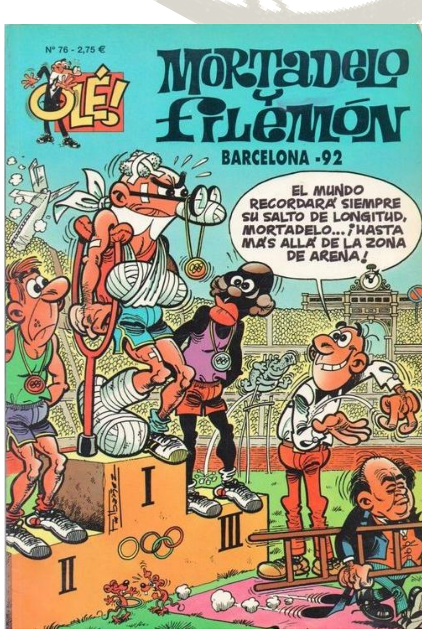


Ahora Mortadelo y Filemón obedecen al Súper

Desde entonces todo girará en torno a la TIA. Por descontado, al propio argumento central, como las misiones encomendadas y hasta némesis como organizaciones enemigas de nombres como la ABUELA o la SOBRINA, pero también a todo tipo de gags, como las alusiones a la ruina económica de la organización o las entradas secretas de lo más diversas (carteles callejeros, señales de tráfico o hasta el mismísimo Sol). En estas aventuras largas (que durante mucho tiempo convivieron con otras más cortas) también se desarrolló la historia personal de los protagonistas, como *La historia de Mortadelo y Filemón* (1969), en la que además de su infancia se cuenta por qué terminaron con la Agencia de Información e ingresaron en la TIA, o *Su vida Privada* (1998), donde el autor explica desde dónde viven (ambos viven en la Pensión Calvario en condiciones lamentables), hasta sus aficiones, etc. También fue dando cada vez más paso a la agenda de la actualidad, hasta el punto de incorporar, desde finales de los 80, introducciones con sátiras de lo más descarnadas e irreverentes. A hilo de esto, tampoco faltarían monográficos sobre las Olimpiadas (desde *Gatolandia 76*) y mundiales (a partir de *Mundial 78*).



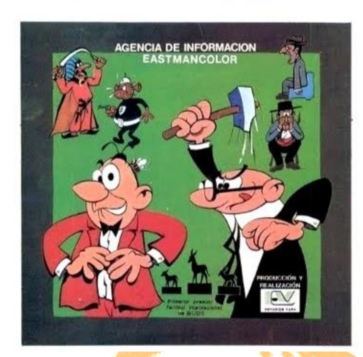


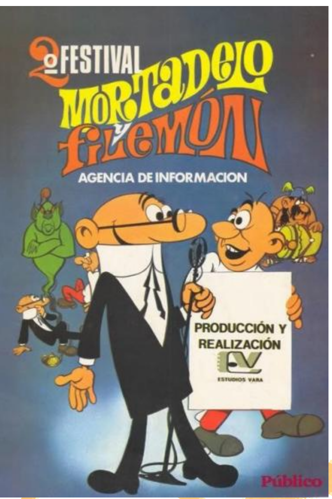




Mortadelo y Filemón se convirtió en una serie incombustible y en uno de los pocos supervivientes de la tradición Bruguera (junto con *Super López* y *Zipi y Zape*), manteniendo su legado, como ya se dijo, pero adaptado a los nuevos tiempos gracias a sus toques de rabiosa actualidad. Tiró del carro cuando Bruguera empezaba a languidecer, llegando a poner nombre a revistas como *Súper Mortadelo* y *Mortadelo*, y sobrevivió tanto a su quiebra (aunque Ibañez la abandonó un año antes, para irse brevemente a Grijalbo) como al cierre de las revistas homónimas de Ediciones B a mediados de los 90. Sus aventuras fueron traducidas en una gran cantidad de países, siendo el Alemania donde más renombre alcanzó en el extranjero (allí se llaman *Clever & Smart*).









Festivales de Mortadelo y Filemón **Musical de Mortadelo y Filemón**

Su imagen apareció desde muy pronto en anuncios de todo tipo. Protagonizaron series de televisión (o más bien los "Festivales" de Estudios Vara, entre 1969 y 1971, así como la coproducción española-alemana-china, producida por BRB Internacional y emitida en Antena 3 en 1995) y películas de acción real (*La gran Aventura de Mortadelo y Filemón* de 2003 y *Misión: salvar la Tierra,* de 2008) y animación (*Contra Jimmy el Cachondo*, de 2014). Incluso inspiró gran cantidad de videojuegos, que serán tratados en detalle en las siguientes páginas.



Mortadelo (Benito Pocino) y Filemón (Pepe Viyuela) en la 1ª película



Filemón (Pepe Viyuela) y Mortadelo (Edu Soto) en la 2ª película



Serie de 1995 emitida por Antena 3



Filemón y Mortadelo en *Contra Jimmy el Cachondo*

Alf

LOS OTROS MORTADELOS

Francisco Ibañez lleva más de 60 años dibujando a Mortadelo y Filemón y no parece querer detenerse (siguen saliendo historias nuevas tratando temas de actualidad). Es comprensible que Ibañez tenga ayudantes que hagan parte del trabajo, sobre todo si tenemos en cuenta que en la actualidad tiene 83 años. También es normal que otros artistas (como Juan Manuel Muñoz, que ha sido su ayudante durante muchos años) le echasen una mano con el volumen de trabajo durante gran parte de su trayectoria, especialmente cuando la demanda de *Mortadelo y Filemón* se incrementó de tal manera, que era imposible que una sola persona la pudiese satisfacer.

Sin embargo, hubo años en los cuales la relación de Ibañez con Bruguera no era especialmente envidiable y que debido a problemas legales, fueron otros dibujantes y guionistas los que crearon historias de *Mortadelo y Filemón* en las cuales Ibañez nunca tuvo nada que ver.

Son tantas las historias de estos personajes, que es muy difícil llegar a hacer una lista completa de las hechas por otros dibujantes y guionistas, ya que normalmente quedaban como anónimos. Sin embargo hay muchos seguidores de las obras de Ibañez que han ido buscando, comentando y clasificando a algunos de ellos, llegando a la conclusión de que esos "otros Mortadelos" contaban con gente como Miguel Ratera, Jesús de Cos o Ramón Casanyes.

Es bastante curioso como a través de un estudio exhaustivo del dibujo de los personajes así como de los elementos decorativos se han ido destapando a determinados autores. Yo mismo me he dedicado a rebuscar en mis viejos comics de Mortadelo para revisar si había algunos de los detalles que "demostraban" que me encontraba ante un Mortadelo que no era de Ibañez y me he llevado alguna sorpresa. Lo gracioso de todo este asunto es que incluso fijándose en las pautas del dibujo que delata a cada dibujante (como que las pupilas de los personajes sean un circulo en lugar de un punto o que los ojos de los personajes estén entreabiertos, la forma en la cual hace la boca, los elementos más comunes que dibuja en los fondos…etcétera) dentro de una misma historia hay suficiente variedad para pensar que algunas historias cuentan con más de un dibujante.



Historieta que (supuestamente) no es de Ibañez **Ibañez regresó con esta curiosa portada**

Eventualmente (según algunas fuentes, sobre 1988) Ibañez consiguió recuperar el control de sus personajes y (dicen las malas lenguas) que a partir de ese momento se decidió que esos "otros Mortadelos" no se reeditasen ni se incluyesen en los futuros recopilatorios de aventuras del dúo. Esto significa que muchas de esas historias terminarán quedando en el olvido y que con el paso de los años, será una tarea casi arqueológica demostrar su existencia.

El regreso de Ibañez se notó desde la portada, donde se parodiaba el intento de golpe de estado en España del 23 de Febrero de 1981, con Mortadelo imitando a Tejero y el resto de personajes comentando el regreso de Ibañez.



MORT AND PHIL

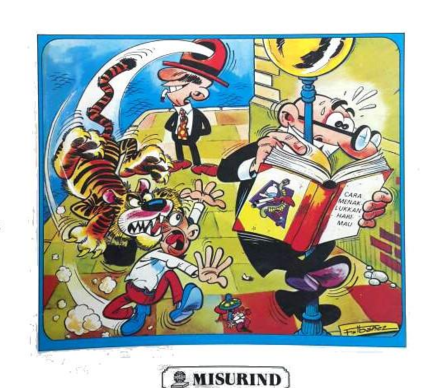
Tal y como se ha mencionado en la introducción, el humor de Mortadelo y Filemón ha superado más fronteras de las imaginables llegando a publicarse en muchos países de diferentes partes del mundo. He de admitir que ese hecho siempre me resultó bastante extraño, ya que muchos gags son parodias de elementos muy cercanos al folklore y cultura popular de España (Sevillanas, Tauromaquia, bromas en catalán, e incluso tonterías como tocar el himno nacional con una cuchara y una botella de Anís del mono…). En muchos casos, incluso las historias están centradas en noticias o escándalos reales de lo sucedido en el país, incluyendo a figuras públicas del mismo.

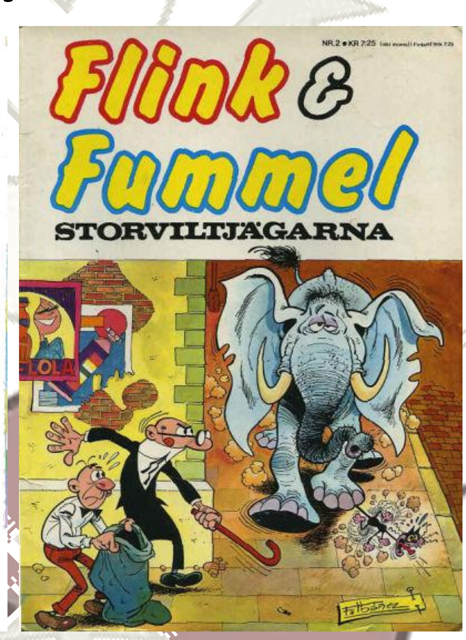
Esa clase de elementos me lleva a pensar dos posibles escenarios: el primero, que independientemente de donde sea el lector, puede entender hasta cierto punto el humor del chiste (de la misma manera que un lector de manga, se acostumbra a los gestos y comprende situaciones que son habituales en Japón) y la segunda, que determinadas historias o chistes han sido modificados o no se han publicado en países extranjeros.

A la hora de abrirse paso de manera internacional, ambos personajes han sido rebautizados con mayor o menor suerte. Así pues en Alemania se les conoce como Clever and Smart, en países ingleses como Mort and Phil, en Dinamarca como Flip and Flop, en Holanda Paling and Ko y en otros muchos países con nombres adaptados a algo que pueda hacer gracia a sus lectores. Las películas de imagen real y la de animación también cambiaron de nombre al salir de España, por ejemplo en la República Checa se las renombró como *Agenti Dementi*.

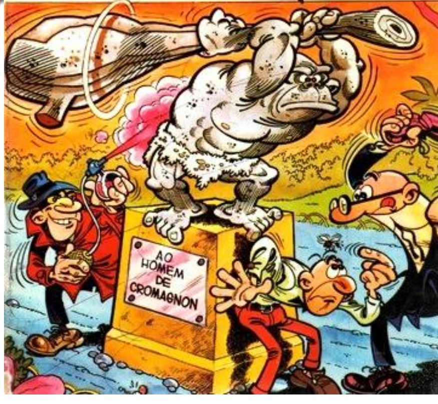


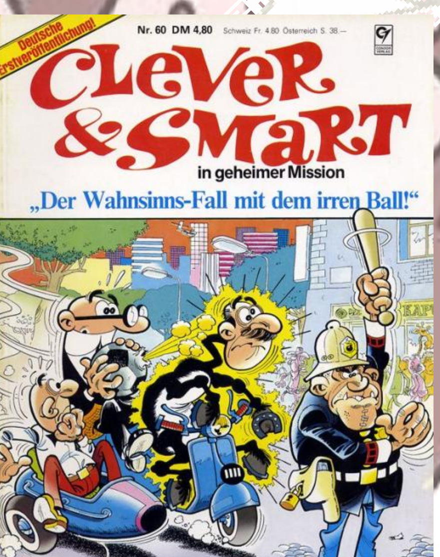


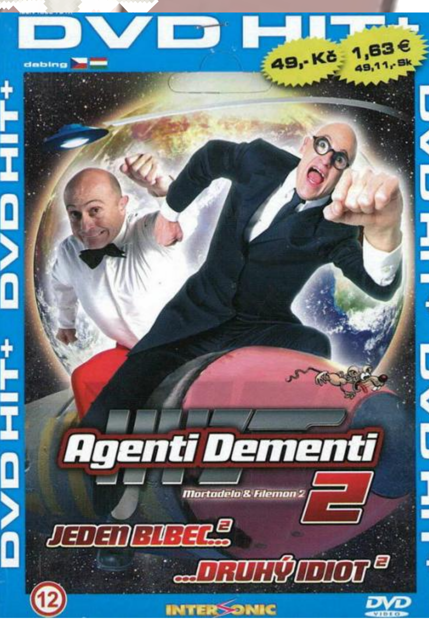










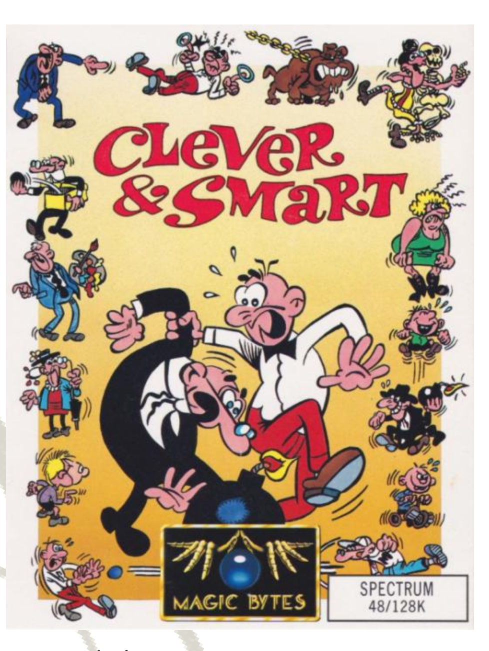




JUEGOS DE MORTADELO

Y ahora sí, pasemos a ver los diferentes juegos que han protagonizado los agentes de la TIA.

CLEVER AND SMART (1987)



Empezamos con algo muy curioso, ya que el primer juego de Mortadelo y Filemón no es una creación española, sino alemana.

Tal y como se ha comentado, ambos personajes traspasaron eran populares fuera de España, pero aun así, es bastante curioso que los primeros en dedicarles un juego fuesen de otro país. En otra época eso habría sido lo normal, pero cuando apareció este juego, en España se estaba viviendo lo que ahora se conoce como la “edad de oro del software español”, vamos que en esos años si habían muchas empresas del país que desarrollaban y vendían juegos con éxito (principalmente para Spectrum).

Este juego fue lanzado por Magic Soft para Spectrum, Amstrad, Commodore 64, Atari ST, MSX y Amiga y la versión original incluía varios idiomas (Alemán, inglés y francés). La versión distribuida en España fue traducida por Xortrapa Soft, de manera que se renombró a *Mortadelo y Filemón*.

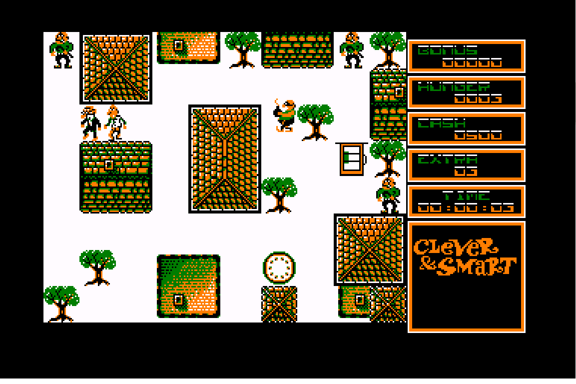
La historia del juego era la siguiente: El profesor Bacterio ha sido secuestrado y solo los dos mejores agentes de la T.I.A. tienen la misión de rescatarle. Una vez empezada la aventura, veremos que podemos movernos por la ciudad (bueno, por el barrio) para cumplir nuestra misión y que una parte fundamental de la misma sucederá a través de las laberínticas alcantarillas del mismo. Mortadelo y Filemón tendrán que comprar objetos (herramientas, disfraces), interactuar con otros personajes, e incluso apostar en carreras de caracoles para poder terminar la aventura con éxito. El sentido del humor está presente en el juego (por ejemplo, podemos ir a comer a un restaurante, pero si entramos disfrazados de rata, nos cocinarán a nosotros).





Imágenes de Amiga (arriba) y de Amstrad CPC (abajo)



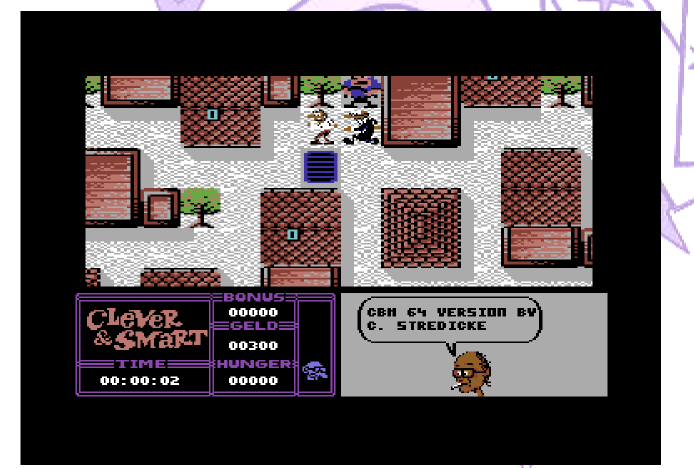




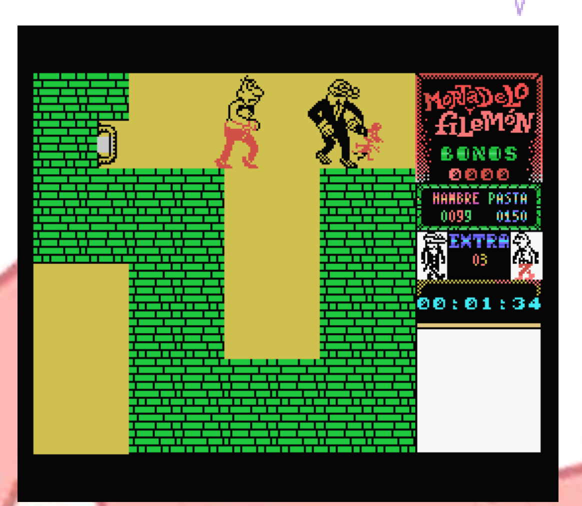


Imágenes de Atari ST (Arriba) y de Commodore 64 (abajo)

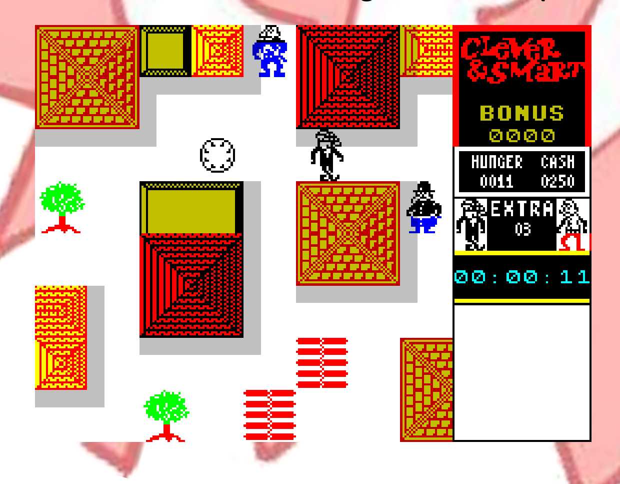


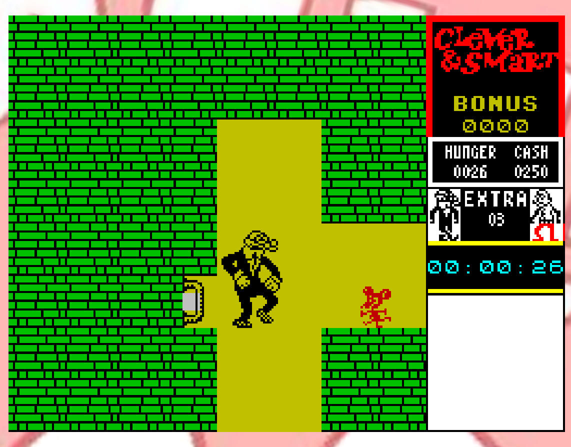






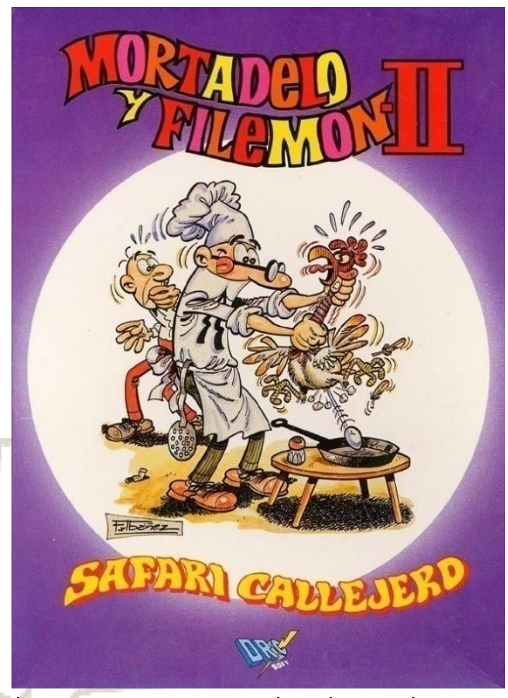
Imágenes de MSX (arriba) y de Spectrum (abajo)







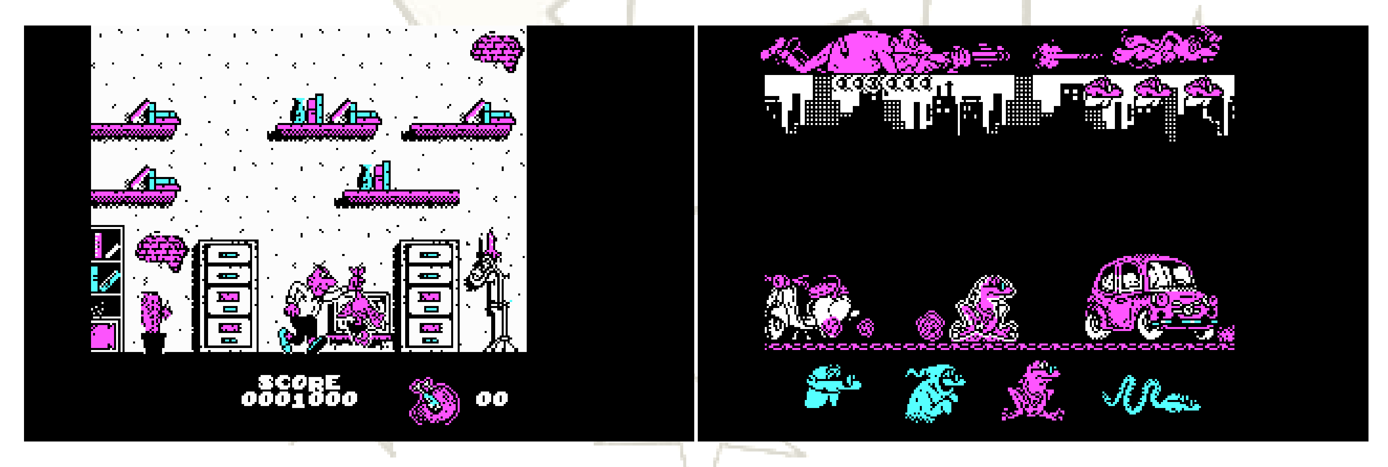
MORTADELO Y FILEMÓN II: SAFARI CALLEJERO (1989)



En 1989 y de la mano de la empresa española Animagic llegó *Mortadelo y Filemon II: Safari Callejero* para Amstrad CPD, Spectrum, MSX y DOS. Es curioso que se le añadiese el número 2 como si fuese una secuela del anterior, cuando ambos juegos no tienen relación, pero entiendo que se hizo para que en aquella época no hubiese confusión con el juego anterior.

En esta ocasión la historia del juego empieza cuando el profesor Bacterio crea unas gallinas radiactivas, que Mortadelo y Filemón tendrán que buscar para completar la aventura. El juego está dividido en dos partes, cada una protagonizada por un personaje diferente. En la primera controlaremos a Filemón, que tendrá que buscar las gallinas en una casa, saltando entre plataformas y dando patadas a los enemigos, una vez encuentre a las gallinas, se las tendrá que llevar a Mortadelo que se encargará de ellas (vestido de cocinero…). En la segunda parte, controlaremos a Mortadelo que, tras provocar un ataque de furia del Súper, tendrá que huir de él a toda velocidad (excusa que nos permitirá usar diferentes disfraces del personaje para evitar los peligros de nuestra particular carrera).

Los fans de Ibañez reconocerán su estilo en el apartado gráfico, ya que tanto los personajes como los decorados recuerdan mucho a lo visto en los cómics (homenaje a *13 Rue del Percebe incluido*).



Versiones de DOS –CGA- (arriba) y de DOS –EGA- (abajo)



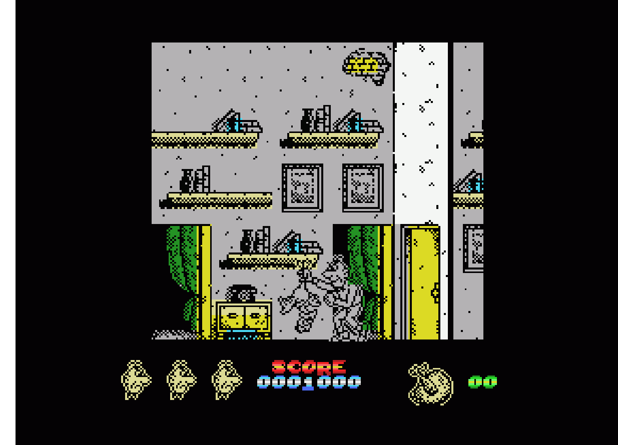




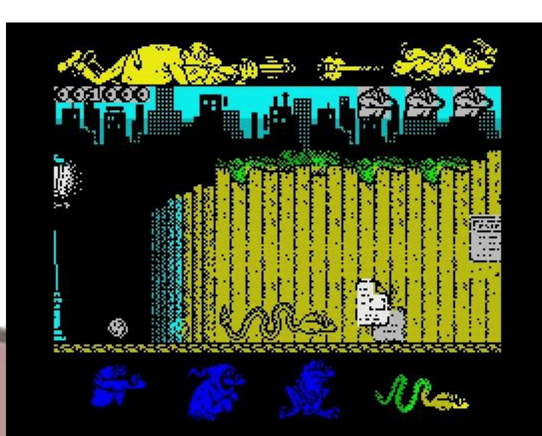


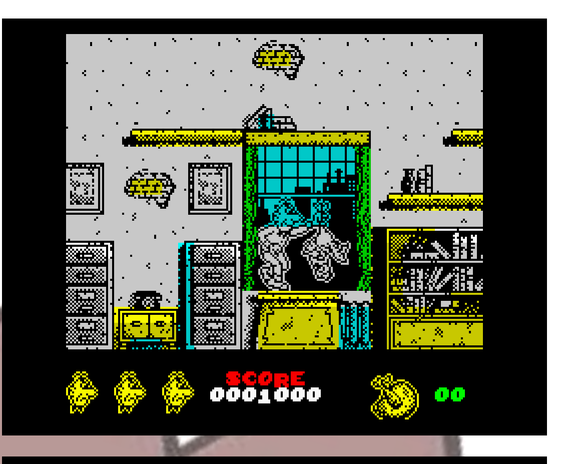
Imágenes de la versión para Amstrad





Imágenes de la versión para MSX









Imágenes de la versión para Spectrum

MORTADELO Y FILEMÓN: EL SULFATO ATÓMICO (1997)



Un buen fan de Mortadelo y Filemón sabe que el cómic *El sulfato atómico* fue el primer gran cómic de estos personajes, debido a que Ibañez trabajó muchísimo más todos los aspectos para poder ponerse al nivel de otros cómics europeos como *Spirou.*

Quizás por eso se decidió usar *El sulfato atómico* como título para el regreso de Mortadelo y Filemón a los videojuegos, convirtiéndose además en la primera de muchas aventuras gráficas que estarían por venir en los años siguientes. Este juego fue desarrollado por Alcachofa Soft y publicado por Zeta Multimedia para Windows.

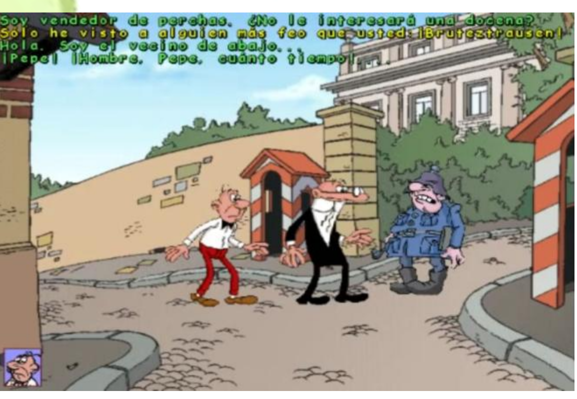
El desarrollo del juego es el típico de una aventura gráfica, seleccionamos con el ratón y los personajes se mueven o interactúan con los objetos y personajes que haya a su alcance. Se mantiene el humor de Ibañez, las voces son graciosas y el estilo visual recuerda mucho a los cómics.

Sin embargo no se puede decir que sea una aventura gráfica excelente, además en algunos equipos el juego podía congelarse o quitarse de manera aleatoria debido a un error de programación, que se solventó con un parche.

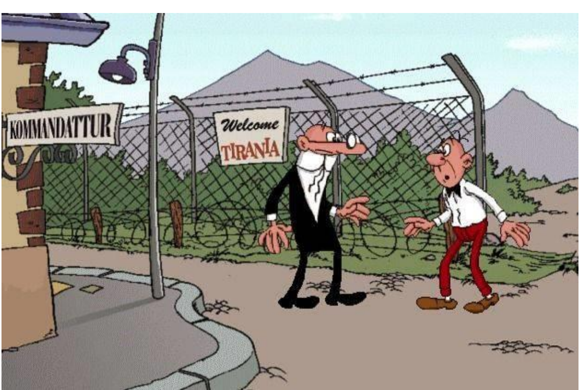






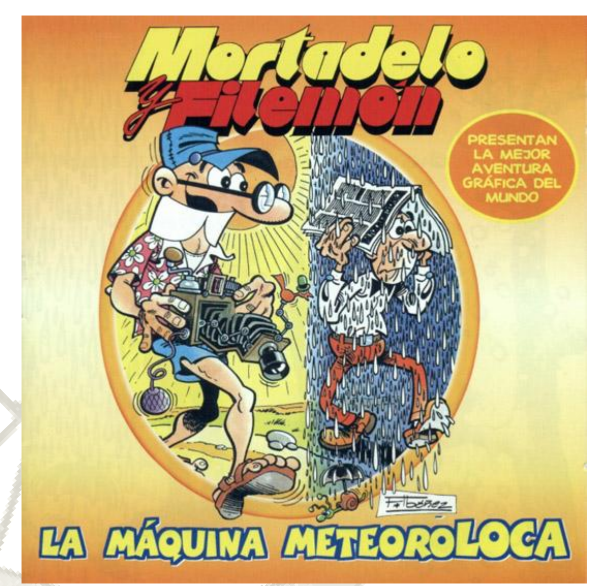








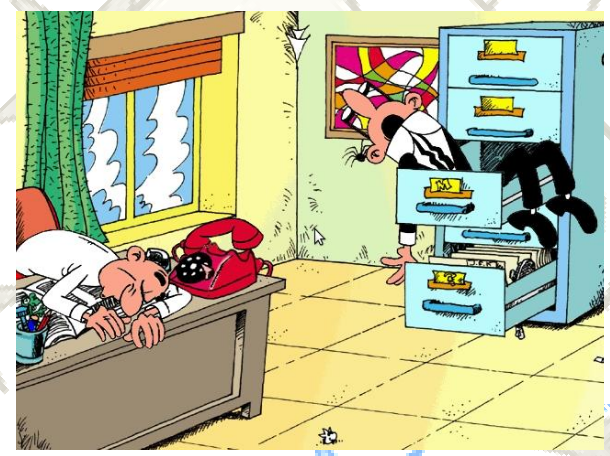
MORTADELO Y FILEMÓN: LA MÁQUINA METEOROLOCA (1999)



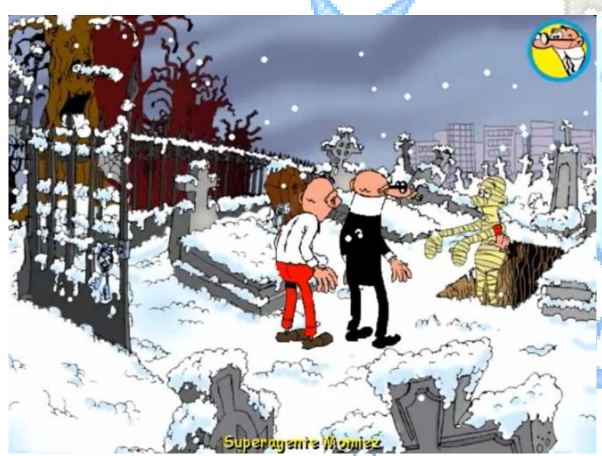
Tras el éxito del juego anterior, Z Multimedia lanzó otra aventura gráfica para Windows, esta vez desarrollada por VEGA Creaciones Multimedia.

En esta ocasión la inspiración para el juego proviene del cómic El estropicio Meteorológico de 1987, aunque la historia no es exactamente la misma. En esta aventura, Mortadelo y Filemón (con la ayuda de Bacterio y Ofelia) han de detener a Gambérrez, que posee una máquina que puede cambiar el clima a voluntad, lo cual obviamente puede provocar un enorme caos.

De nuevo nos encontramos con un juego problemático, ya que algunos jugadores pudieron completar el juego sin problemas, pero otros no, debido a diversos bugs.

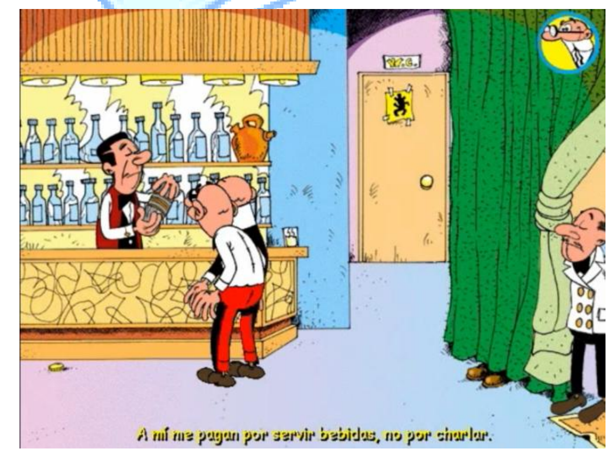






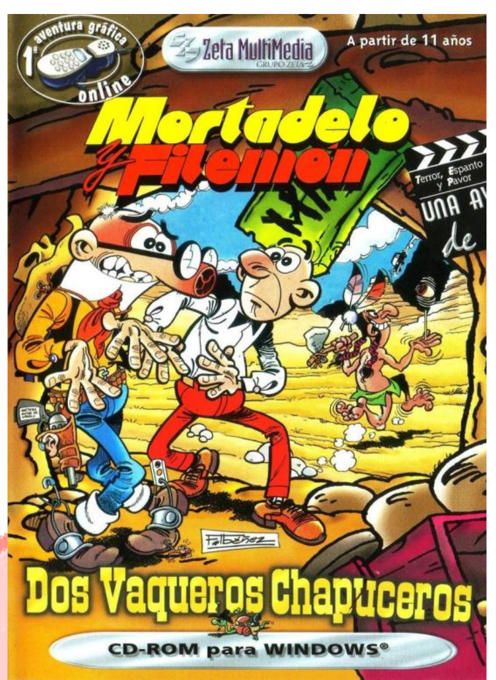








MORTADELO Y FILEMÓN: DOS VAQUEROS CHAPUCEROS (2000)



Alcachofa Soft se volvió a hacer cargo de Mortadelo y Filemón en esta nueva aventura gráfica (publicada de nuevo por Zeta Multimedia para Windows).

La historia de este juego nos cuenta como Ofelia ha encogido de tamaño debido a un invento del profesor Bacterio, que supuestamente le ayudaría a perder peso. Afortunadamente Bacterio siempre tiene solución para todo, así que gracias a otra de sus invenciones, el Telefrusky, podrá enviar a Mortadelo y Filemón a cualquier película, para lograr así el antídoto que cure a Ofelia, que en este caso concreto sería ADN de dinosaurio.

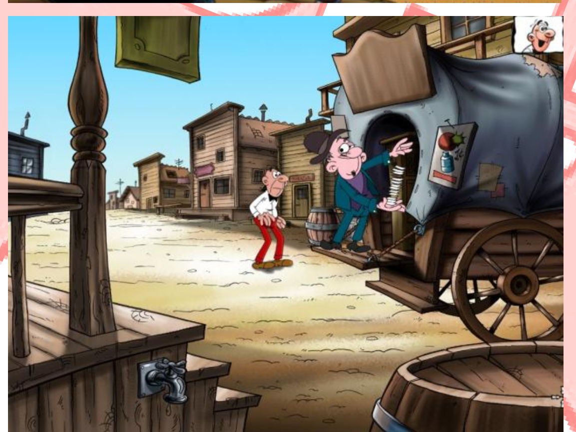
Así que nuestros valientes agentes de la T.I.A. viajarán a Parque Jurásico, o esa era la idea, ya que debido a un error, terminarán atrapados en el salvaje oeste.

Esta aventura se complementa con la siguiente: *Terror, espanto y pavor.*







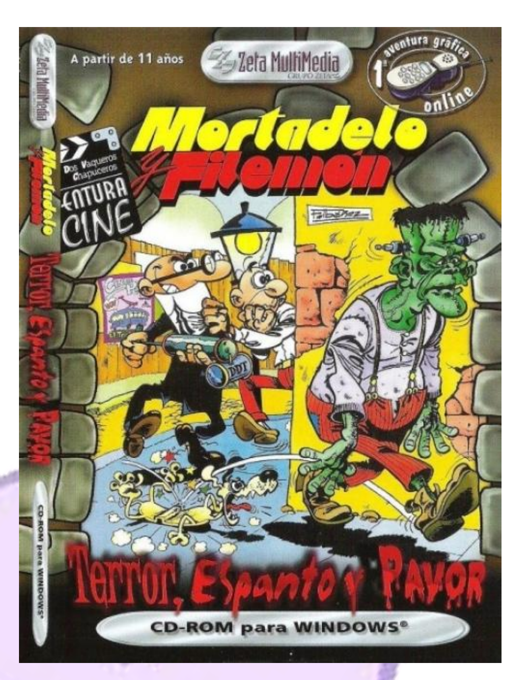








MORTADELO Y FILEMÓN: TERROR, ESPANTO Y PAVOR (2000)

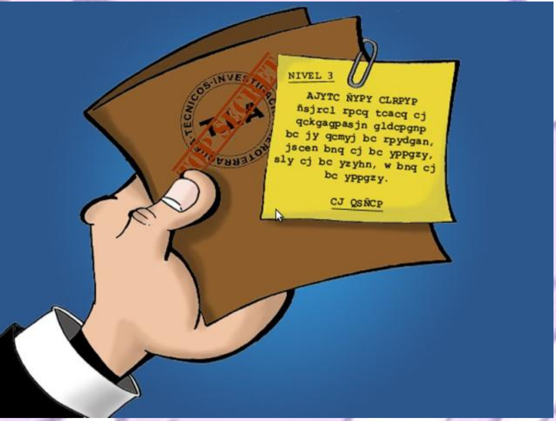


Mortadelo y Filemón vuelven a confiar en el Telefrusky de Bacterio, que en esta ocasión les enviará a un mundo de películas de terror, donde tendrán que buscar al profesor Ibañeztein, que es el único capaz de sacarles de ahí.

Este juego es ideal para los fans del cine de terror, ya que hace un repaso (y parodia) muchos de los clásicos del género de diversas épocas. Así pues es normal encontrarse con las versiones parodia de personajes como el científico chiflado, su ayudante jorobado o Freddy Krueger.

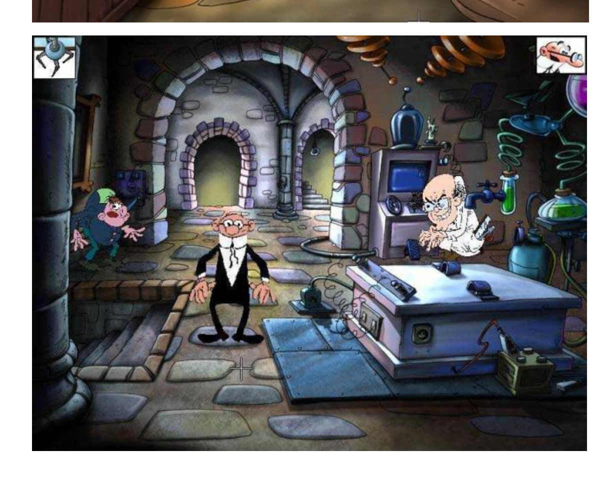
Esta nueva aventura gráfica es una especie de complemento de la anterior, pese a que también puede jugarse como un juego individual en sí misma. Sin embargo, si completamos *Dos vaqueros chapuceros* y luego completamos *Terror, espanto y pavor*, se nos desbloqueará una nueva aventura donde nuestros agentes se encontrarán con dinosaurios.







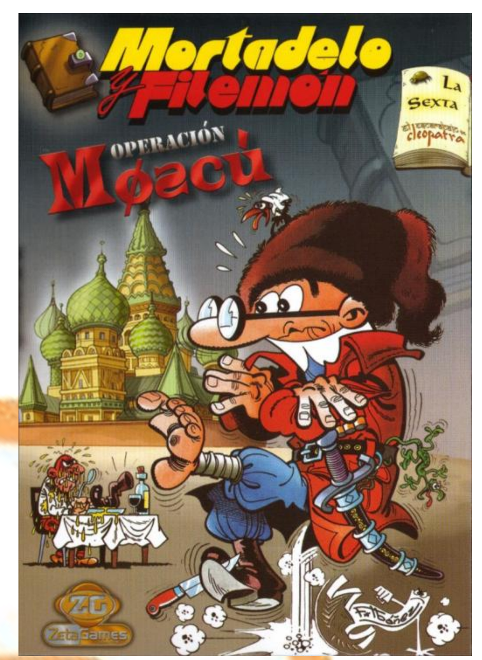








MORTADELO Y FILEMÓN: OPERACIÓN MOSCÚ (2001)



Alcachofa Soft vuelve a la carga con este juego, que continúa con la fórmula vista en los juegos anteriores.

En esta ocasión Mortadelo y Filemón viajan hasta Moscú en busca del libro sagrado, tras el cual también se encuentra una secta liderada por un tal Apoteosis, que quiere ofrecérselo al Dios Ra-Amon, lo cual puede provocar resultados catastróficos.

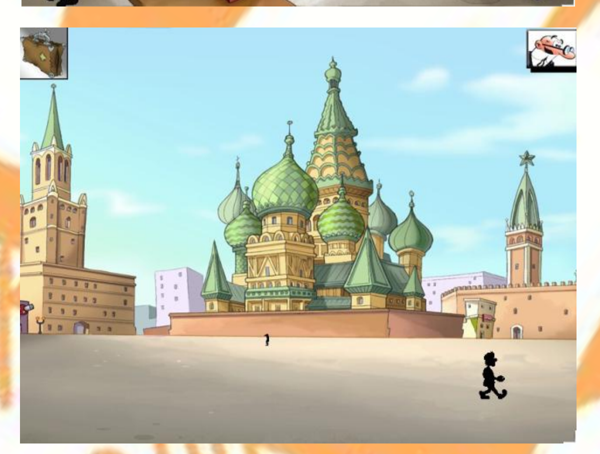
Tal y como sucede en las anteriores aventuras, tendremos que ir hablando, consiguiendo objetos, resolviendo acertijos al mismo tiempo que nos reímos de las tonterías que aparecen en este juego.

Una vez más, se vuelve a usar el recurso de combinar esta aventura con la siguiente, *El escarabajo de Cleopatra*, pese a que ambas se pueden jugar de manera independiente.





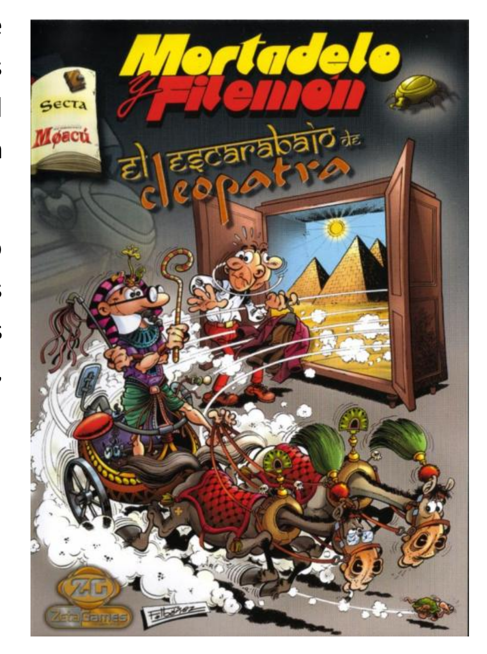








MORTADELO Y FILEMÓN: EL ESCARABAJO DE CLEOPATRA (2001)



Mortadelo y Filemón viajan a Egipto (nuevamente de la mano de Alcachofa Soft) para protagonizar otra aventura gráfica del estilo de las anteriores, que obviamente fue lanzada para Windows. Como curiosidad decir que este juego además de aparecer en España tuvo una edición para Rusia.

Esta vez los torpes agentes de la T.I.A. están tras la pista del escarabajo sagrado de Cleopatra, en una aventura que sigue lo visto en todas las anteriores. Si hemos completado *Operación Moscú* y luego completamos *El escarabajo de Cleopatra* se desbloqueará otro juego *La Sexta Secta*, que nos permitirá ver el final de la historia.









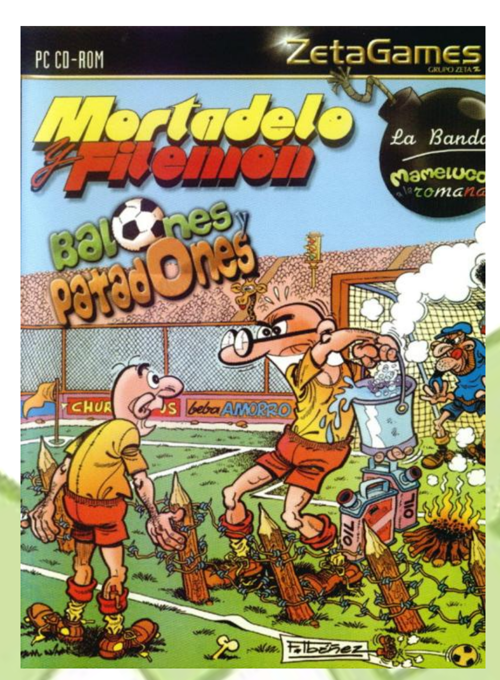






MORTADELO Y FILEMÓN: BALONES Y PATADONES (2002)

Tres conceptos se vuelven a repetir al hablar de este juego: Alcachofa Soft, Windows y Aventura gráfica. Está claro que quisieron sacarle todo el jugo posible a la fórmula. Al igual que el juego anterior, además de la versión para España, existe otra para Rusia.



En los cómics de Ibañez, Mortadelo y Filemón suelen participar en eventos deportivos como Olimpiadas o Mundiales de fútbol y esa última idea es la que se usó para este juego, donde nuestros particulares agentes tienen que tratar de buscar las bombas que el malvado Vito Corvino ha escondido para sembrar el caos durante un partido de la selección.

Como curiosidad, decir que este juego se puede jugar online de manera cooperativa, comunicándose los jugadores con el zapatófono. Una vez más, la historia de este juego se complementa con la del siguiente.







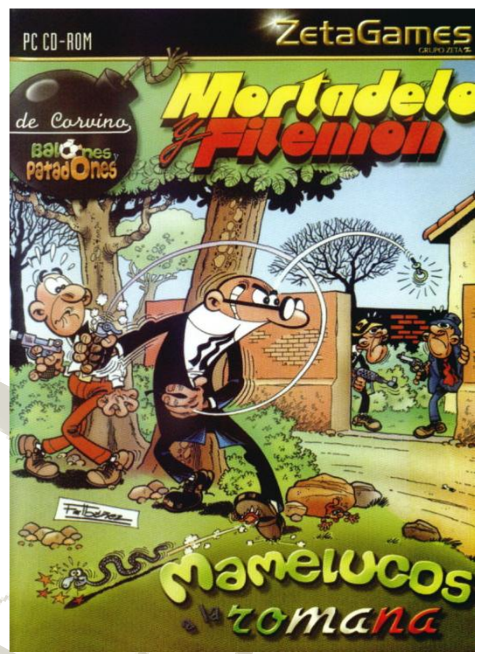








MORTADELO Y FILEMÓN: MAMELUCOS A LA ROMANA (2002)



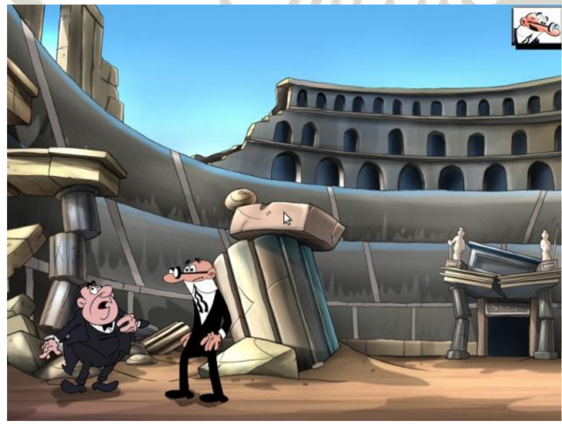
Continuación del juego anterior, de nuevo desarrollado por Alcachofa Soft para Windows.

Esta es la octava aventura gráfica protagonizada por Mortadelo y Filemón, así que poco se puede decir del juego, más allá de comentar brevemente su historia inicial, que coloca a nuestros agentes Roma, donde pretenden dar caza al malvado Vito Corvino, acusado, entre otras cosas, de robar mobiliario de la Casa Blanca.

Tal y como pasaba con los juegos anteriores, este juego se complementa con el anterior, de manera que si completáis primero *Balones y Patadones* y luego *Mamelucos a la Romana* podréis jugar a la parte final de la aventura: *La banda de Corvino*.









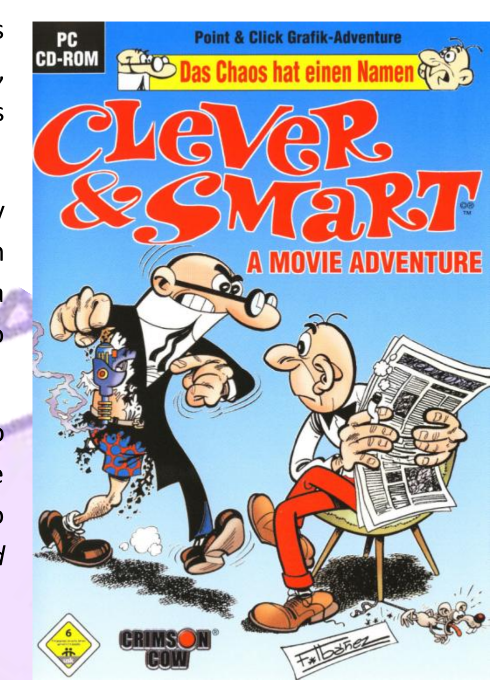






MORTADELO Y FILEMÓN: UNA AVENTURA DE CINE -EDICION ESPECIAL- (2003)

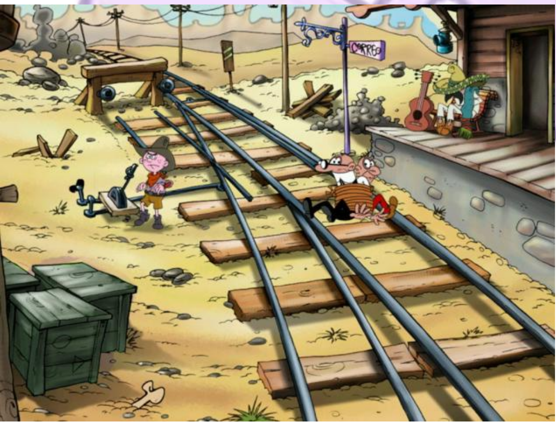
El mismo año que se estrenó la primera película de imagen real de estos personajes (*La gran aventura de Mortadelo y Filemón)* se lanzó este juego, supongo que para tratar de aprovechar el auge temporal de los personajes debido a la publicidad del largometraje.



Nos encontramos ante una reedición de *Dos vaqueros chapuceros* y *Terror, espanto y horror*, esta vez como un único juego. Lejos de hacer un producto rápido uniendo ambas aventuras, se modificó parte de la trama y se mejoró el apartado gráfico. Además se añadió la opción de juego cooperativo online.

Esta versión mejorada también corrió a cargo de Alcachofa Soft, que vio en este juego la oportunidad de mejorar su producto y acercarlo a fans de fuera de España, llegando de nuevo a Rusia (donde son conocidos como *Agentes 008*) y también a Alemania, donde se lanzó como *Clever and Smart: A Movie Adventure*.

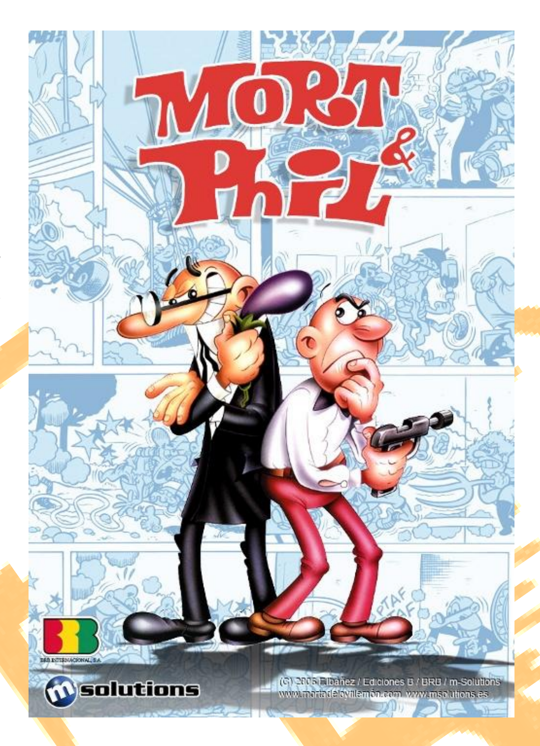


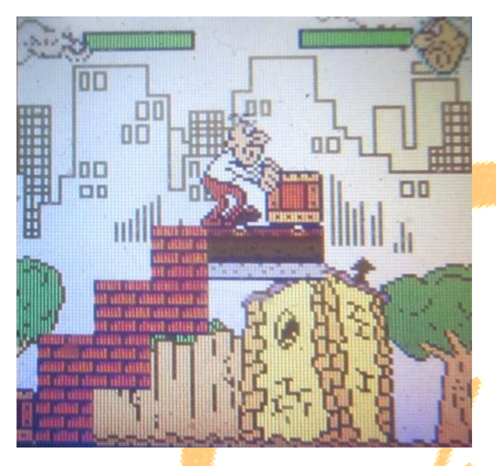


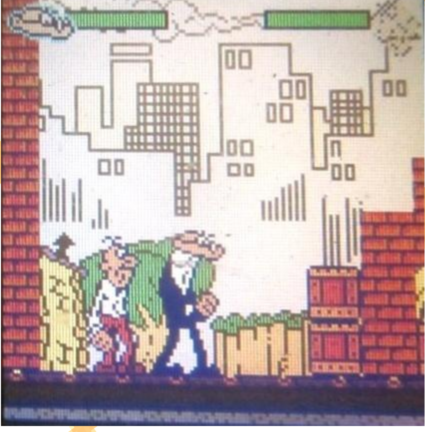
MORTADELO Y FILEMÓN/MORT AND PHIL (2005)

Si en el juego anterior se buscaba una distribución internacional, en este se consiguió, ya que al estar desarrollado para teléfonos móviles y contar con el apoyo de Mobile Solutions Consulting Group y B.R.B Internacional, lo tuvo mucho más fácil, llegando esta vez a un público mucho más amplio (algunas fuentes dicen que se distribuyó en 50 países diferentes).



¿La historia? Pues esta vez trata de que hay que rescatar al Súper, y parece ser que solo Mortadelo y Filemón pueden lograr tal hazaña (si yo fuese el Súper estaría bastante desesperado).





MORTADELO Y FILEMÓN: MISIÓN SALVAR LA TIERRA (2008)

Coincidiendo con el lanzamiento de la segunda película de imagen real (*Mortadelo y Filemón: Misión Salvar la Tierra*), se lanzó este juego de teléfono móvil.

La historia trata de que el villano Botijola quiere acabar con las reservas de agua del mundo, y se ha trasladado al juego a base de minijuegos. Lo más curioso de este título es que en lugar de usar sprites dibujados se recurrió a los actores de la película.

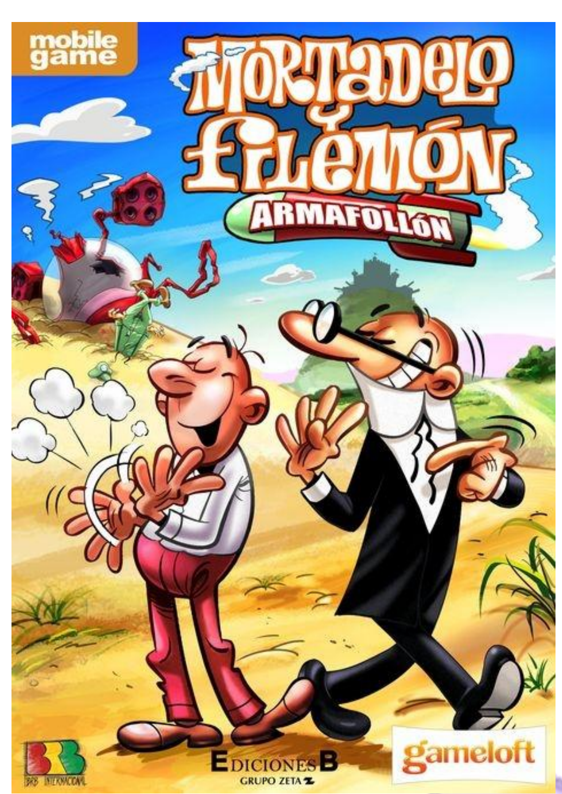








MORTADELO Y FILEMÓN: ARMAFOLLÓN (2008)



Tercer juego de Mortadelo y Filemón para teléfonos móviles, esta vez desarrollado por Gameloft.

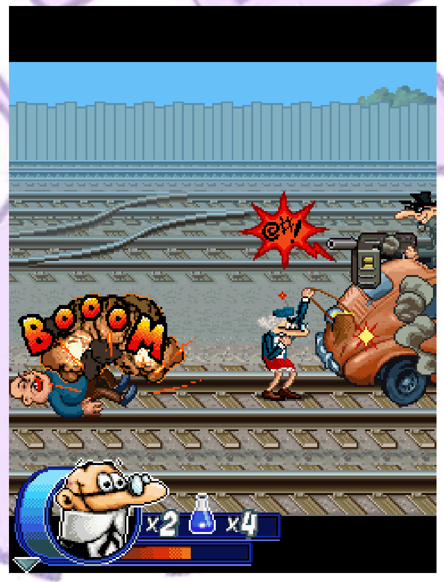
Nos encontramos ante un juego de plataformas, donde debemos ayudar a Mortadelo (que usará sus disfraces para atacar) y a Filemón (que tiene armas especiales creadas por el profesor Bacterio) cuya misión es derrotar a la organización M.O.S.C.A. que por algún motivo desea acabar con el mundo.

Visualmente es muy agradable y su tono cómico se acerca bastante a lo visto en los cómics de Ibañez.

En la era de las consolas de 16 bits, cuando empezaron a abundar los juegos basados en personajes de cómic europeo (Asterix, Spirou, Tintin, Lucky Luke y los Pitufos) imaginé muchas veces como sería un juego de Mortadelo y Filemón para consola y sinceramente, creo que este juego es, al menos a nivel visual, muy similar a lo que habríamos obtenido.















MORTADELO Y FILEMÓN: FRENZY DRIVE (2014)



Este juego también se lanzó para aprovechar la popularidad de la película *Mortadelo y Filemón contra Jimmy el cachondo*. Apareció para iTunes y Android y fue desarrollado por Immersive Interactive.

La historia del juego gira en torno a la de la película, aunque con muchos cambios y simplificaciones ya que basa su jugabilidad se centra en conducir nuestro vehículo (hay varios disponibles) mientras eliminamos enemigos y conseguimos monedas.

Para sobrevivir en el juego podemos usar diferentes objetos como armas de fuego, tirachinas, dinamita…, así como los siempre útiles disfraces de Mortadelo.





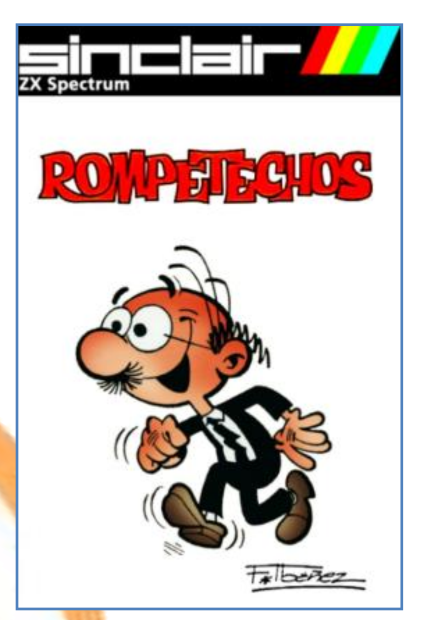








ROMPETECHOS (2016)



Rompetechos no solo es el personaje favorito de Ibañez, sino que además de tener sus propios cómics, ha aparecido en un sinfín de ocasiones en los de Mortadelo y Filemón, hasta el punto de que se le puede considerar un personaje más de sus aventuras, tal y como demuestra el hecho de que se haya incluido en las películas, en los videojuegos e incluso en el musical.

Debido a ello creo que he de hablar de este juego amateur (*homebrew* queda mejor ¿verdad?) cuyo autor (IvanBasic) subió a internet en el año 2016. Es para Spectrum y se puede encontrar en español y en inglés, además también podemos descargar la caratula para la cinta de cassete.

Como no podía ser de otro modo, en este juego controlamos a Rompetechos, quien está tratando de mandar una carta, una misión aparentemente sencilla, pero debido a la poca vista de nuestro protagonista y a sus increíbles despistes, esa tarea se irá complicando hasta parecer imposible.





Y con esto termina el especial de Mortadelo y Filemón, espero que lo hayáis disfrutado y que estos personajes sigan haciéndonos reír durante muchísimos años más.

Skullo





STAFF

Skullo (Martín Fernández): **Mameluco profesional, hace de todo pero mal**

Alf (Alfonso Coronado): **Merluzo colaborador, sabiduría de estupor**



¿Quieres ser el primero en leer lo último de Bonus Stage Magazine?

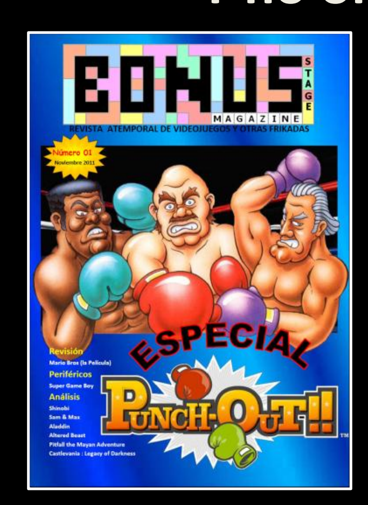
Suscríbete a nuestro blog y recibirás un email cada vez que salga un número nuevo.

¡Es muy sencillo!

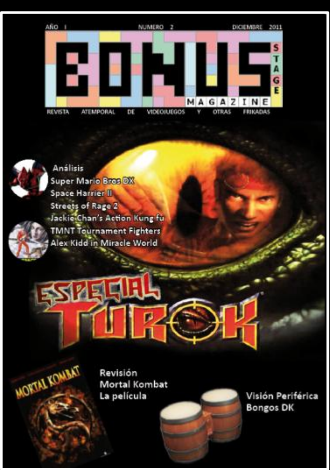


¡Os esperamos en el próximo número!

Y no olvidéis leer los números anteriores:



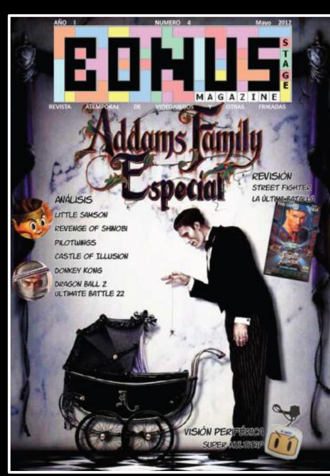
#01 Especial Punch Out!
Noviembre 2011 (36 págs.)



#02 Especial Turok
Diciembre 2011 (45 págs.)



#04 Especial Double Dragon
Marzo 2012 (39 páginas)



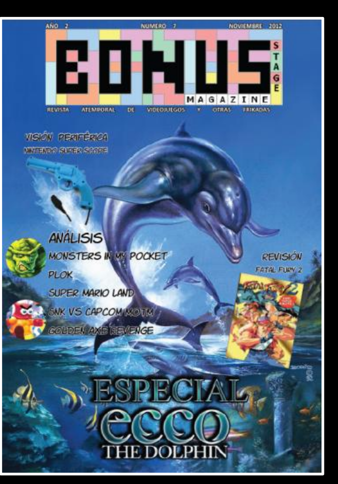
#04 Especial Familia Addams
Mayo 2012 (42 páginas)



#05 Especial Fatal Fury
Julio 2012 (39 páginas)



#06 Esp. EarthwormJim
Septiembre 2012 (45 págs.)



#07 Esp. EccotheDolphin
Noviembre 2012 (54 págs)



#08 Esp. KunioKun (Renegade)
Enero 2013 (55 páginas)



#09 Especial Jurassic Park
Abril 2013 (51 páginas)



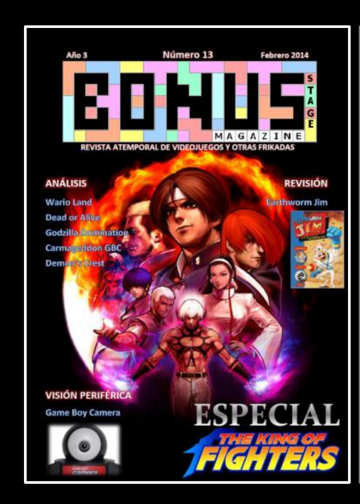
#10 Especial Half-Life
Julio 2013 (61 páginas)

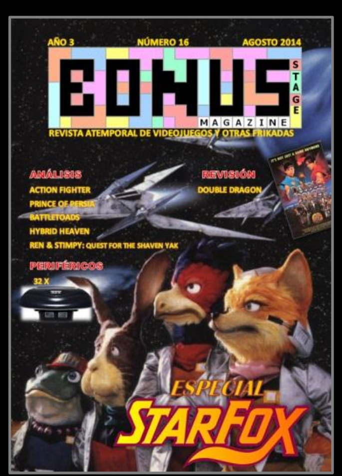


#11 Especial Alex Kidd
Octubre 2013 (55 págs.)



#12 Especial Tortugas Ninja
Diciembre 2013 (69 págs.)



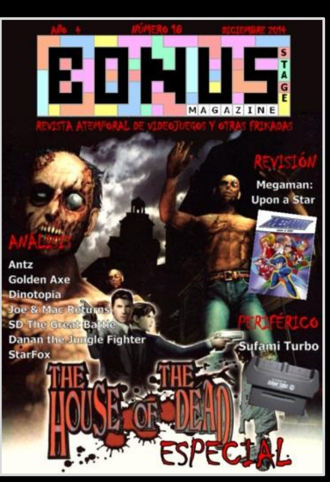
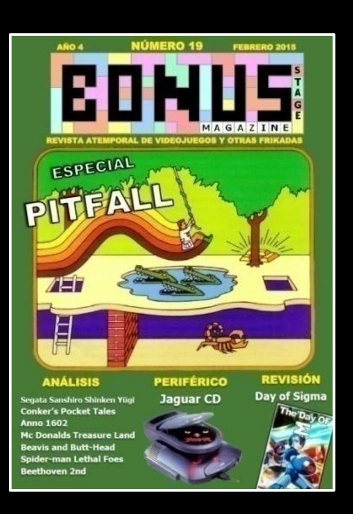
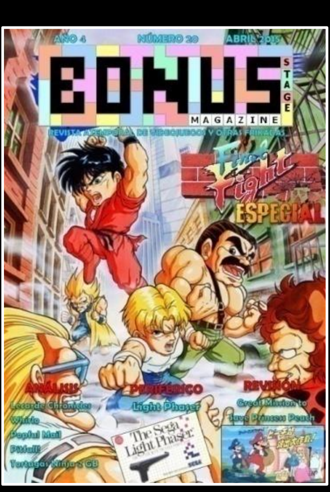



#13 Especial King of Fighters
Febrero 2014 (60 páginas)

#14 Especial Godzilla
Abril 2014 (74 páginas)

#15 Esp. Jojo's Bizarre Adventure
Junio 2014 (66 páginas)

#16 Especial Starfox
Agosto 2014 (61 páginas)

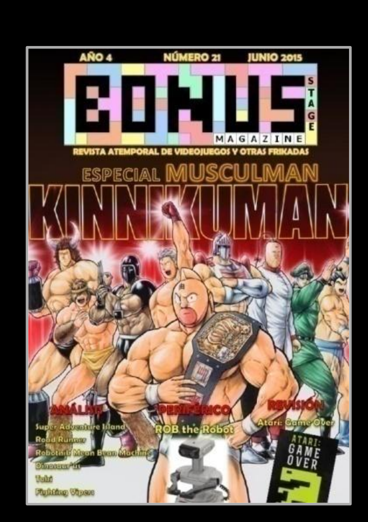
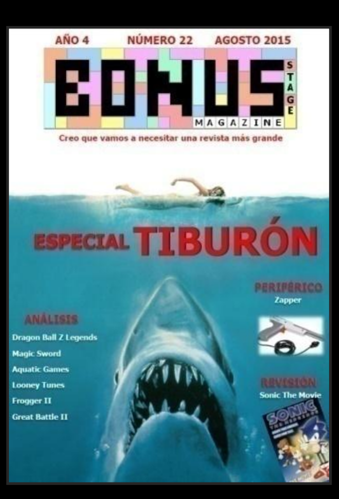





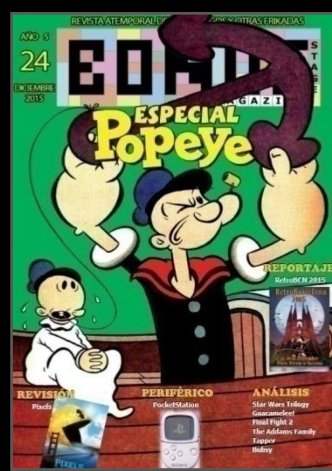
#17 Especial Clayfighter
Octubre 2014 (60 páginas)

#18 Esp. House of the Dead
Diciembre 2014 (73 páginas)

#19 Especial Pitfall
Febrero 2015 (59 páginas)

#20 Especial Final Fight
Abril 2015 (58 páginas)

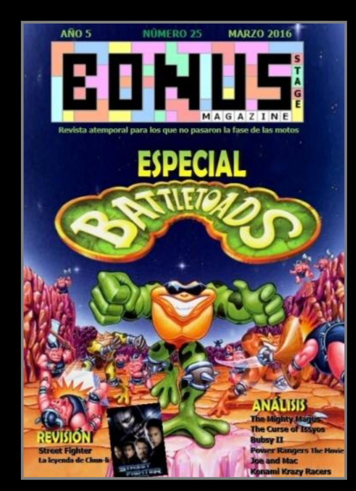


#21 Especial Musculman
Junio 2015 (61 páginas)

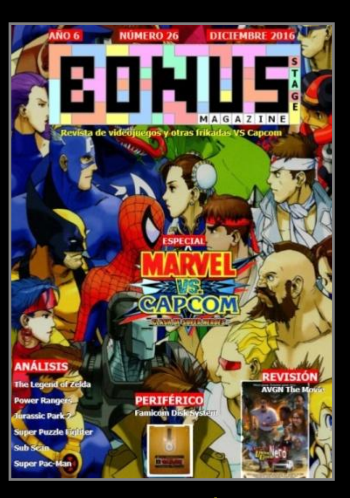
#22 Especial Tiburón (Jaws)
Agosto 2015 (51 páginas)

#23 Especial Splatterhouse
Octubre 2015 (49 páginas)

#24 Especial Popeye
Diciembre 2015 (58 páginas)



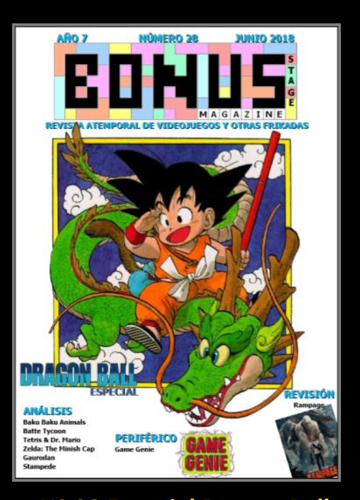
Nº 25 Especial Battletoads
Marzo 2016 (64 páginas)



Nº 26 Esp. Marvel VS Capcom
Diciembre 2016 (55 páginas)



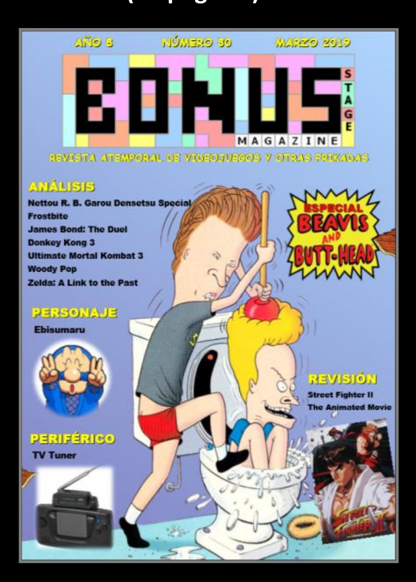
Nº 27 Especial Trolls
Septiembre 2017 (49 páginas)



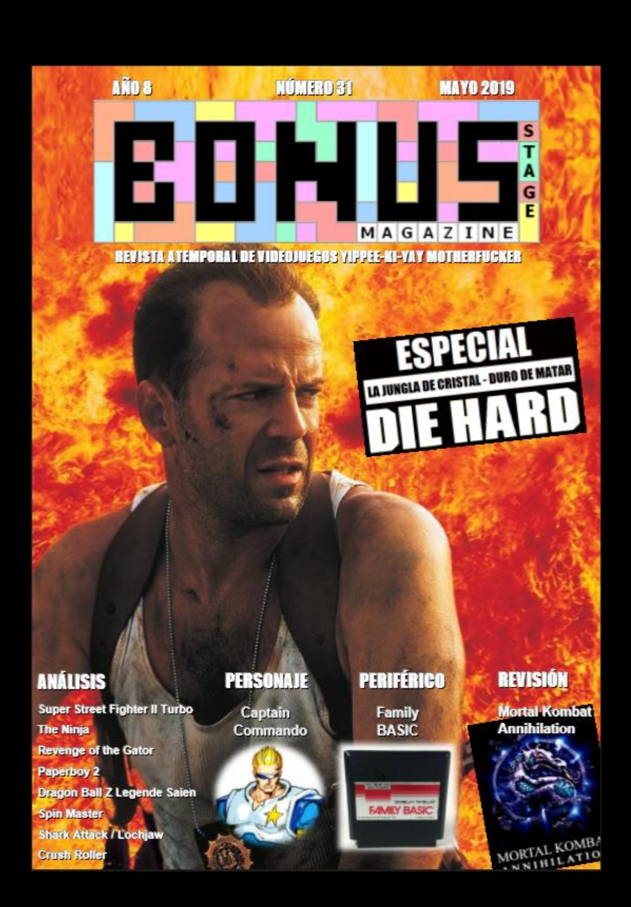
Nº 28 Especial Dragon Ball
Junio 2018 (53 páginas)



Nº 29 Especial Frankenstein
Octubre 2018 (81 páginas)



Nº 30 Especial Beavis and Butt-Head
Marzo 2019 (65 páginas)



Nº 31 – 69 páginas – Mayo 2019

ANÁLISIS:
Shart Attack / Lochjaw (Atari 2600)
Dragon Ball Z: La Legende Saien (SNES)
The Ninja (Master System)
Paperboy 2 (Mega Drive)
Spin Master (Neo Geo)
Crush Roller (Neo Geo Pocket Color)
Revenge of the Gator (Game Boy)
Super Street Fighter II Turbo (Arcade)

PERIFÉRICO: Family Basic
REVISIÓN: Mortal Kombat Annihilation
PERSONAJE: Captain Commando
CURIOSITY: Curiosidades en portadas de videojuegos (3)
ESPECIAL: Die Hard (Duro de Matar – La Jungla de Cristal)

SOLUCIÓN A LOS PAUSATIEMPOS

1- EL DESCONOCIDO



El desconocido proviene del juego *Paperboy 2*

2- LA SOMBRA



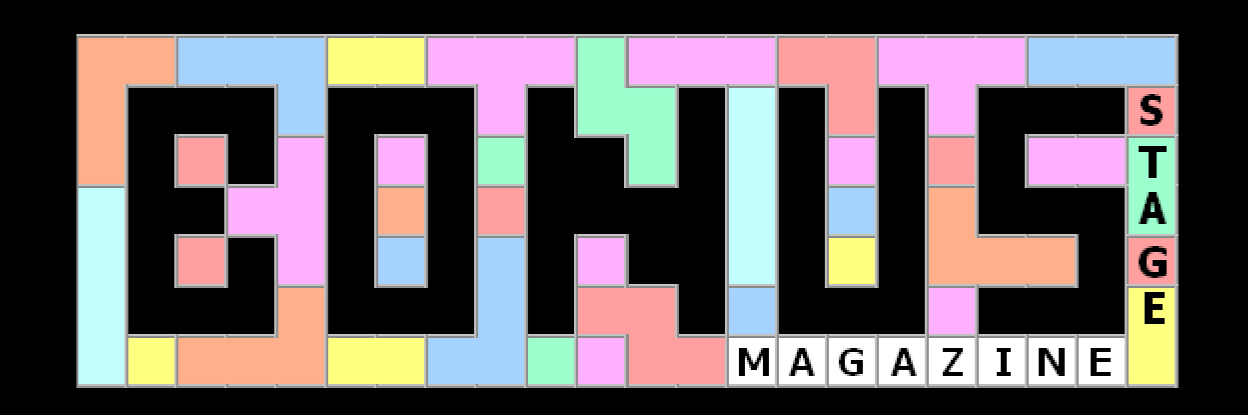
La sombra era Brian Battler el luchador del equipo American Sports Team de la saga *King of Fighters*

3- EL ERROR




El error está en el color de las bandanas de Michelangelo y Donatello, que están intercambiados





NÚMERO 32

AGOSTO 2019